25th ANNIVERSARY ARC SYSTEM WORKS

アークシステムワークス25周年記念

公式キャラクターコレクション

ARC SYSTEM WORKS 25th Anniversary Official Character Collection

電撃オンライン責任編集





アークシステムワークス25周年を記念する永久保存版

ギルティギア

新イラスト＆新小説はもちろん、25年間のビジュアルも集結！

ブレイブルー

ほか多数収録

GUILTY GEAR Xrd SIGN

BLAZBLUE

XBLAZE

ARC style

熱血硬派くにおくん

アークシステムワークス25周年記念

公式キャラクターコレクション

ARC SYSTEM WORKS 25th Anniversary Official Character Collection

電撃オンライン責任編集



25th ANNIVERSARY ARC SYSTEM WORKS

アークシステムワークス25周年記念

公式キャラクターコレクション

ARC SYSTEM WORKS 25th Anniversary Official Character Collection



『ブレイブルー　クロノファンタズマ』の設定資料集第2弾が12月に発売！

PS3版『ブレイブルー　クロノファンタズマ』のストーリーモードを中心に、さまざまな設定資料を網羅した『ブレイブルー』シリーズファン必携の究極の設定資料集が登場！　カバーイラストは森利道氏（アークシステムワークス）の描き下ろし！



- 『ブレイブルー　クロノファンタズマ　ストーリーマニアックス　[illegible]』
- 2013年12月[illegible]日発売予定
- 予価（本体3,300円＋税）
- [illegible]
- [illegible]（プロデュース）
- ※カバー画像はイメージです。

600点以上のイラスト&CGが詰まった
ファン必携の豪華キャラクターブック

- 300人以上の新旧キャラクターを辞典形式で紹介
- パッケージイラストや特典用イラストを大ボリュームで掲載
- 木戸岡稔×石渡太輔×森利道による特別インタビューを実現
- キャラクター人気投票や記念イラストなどのファン参加企画にも注目

本書でしか読めない2大タイトルの新作小説3本も必見！

ギルティギア

新たな未来へと一歩を踏み出した雷王カイの覚悟とは――？　シリーズ最新作『ギルティギア イグザード サイン』へとつながる新たな物語が幕を開ける！

ブレイブルー

駒尾真子先生が本書用に2本の新作を執筆。ラグナ、ジン、サヤの三兄妹の幼年期のエピソードと、レイチェルを主人公にしたエピソードを掲載！



豪華作家陣の新イラストを大量に掲載！

ション

アスキー・メディアワークス



アークシステムワークス25周年を記念する永久保存版

ギルティギア

新イラスト＆新小説はもちろん、25年間のビジュアルも集結！

ブレイブルー

ほか多数収録

ARC style

アークシステムワークス25周年記念 公式キャラクターコレクション

アークシステムワークス25周年記念

公式キャラクターコレクション

ARC SYSTEM WORKS 25th Anniversary Official Character Collection



CHAPTER 1

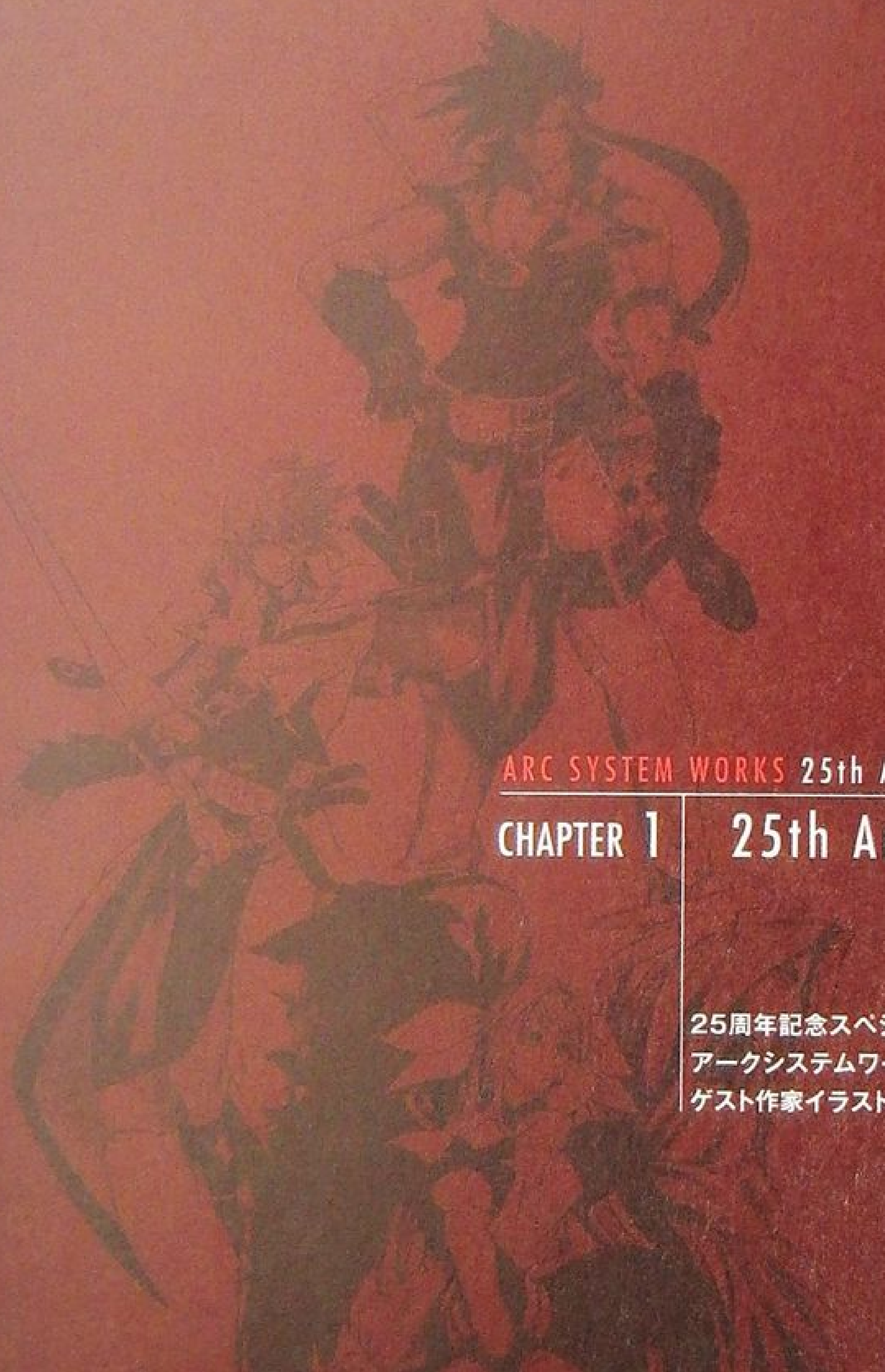
CHAPTER 2

CHAPTER 3

作品名の略称表記について

本書の一部のページでは、『ギルティギア』シリーズと『ブレイブルー』シリーズの作品名を略称で表記している。詳細は以下を参照。

ギルティギア(GG)
ギルティギア ゼクス(GGX)
ギルティギア プチ(GGP)
ギルティギア プチ2(GGP2)
ギルティギア ゼクス プラス(GGX+)
ギルティギア ゼクス アドバンスエディション(GGAD)
ギルティギア イグゼクス(GGXX)
ギルティギア イグゼクス シャープリロード(GGXX#R)
ギルティギア イスカ(GGISUKA)
ギルティギア イグゼクス スラッシュ(GGSLASH)
ギルティギア ジャッジメント(GGJ)
ギルティギア ダストストライカーズ(GGDS)
ギルティギア イグゼクス アクセントコア(GGAC)
ギルティギア2 オーヴァチュア(GG2)
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス(GGAC+)
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR(GGAC+R)
ギルティギア イグザード サイン(GGXrd)
ブレイブルー カラミティトリガー(BBCT)
ブレイブルー カラミティトリガー ポータブル(BBCTP)
ブレイブルー コンティニュアムシフト(BBCS)
ブレイブルー コンティニュアムシフトII(BBCS2)
ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド(BBEX)
ブレイブルー クロノファンタズマ(BBCP)



CHAPTER 1 25th Anniversary Special Gallery

25周年記念スペシャルギャラリー

25周年記念スペシャルギャラリー インデックス

アークシステムワークス スタッフ


石渡 太輔 ▶P.005


森 利道 ▶P.006


加藤 勇樹 ▶P.008


杉山 友希 ▶P.009


樋口 このみ ▶P.010


マスザワ ▶P.011


吉田 圭 ▶P.011


ムカイ カツキ ▶P.012


加藤 ヒデハル ▶P.012


津崎 真弓 ▶P.013


影山 博美 ▶P.013


T代 ▶P.014


梶 茜 ▶P.014


樋口 このみ ▶P.015


浅野 健太 ▶P.015


澤田 秀明 ▶P.016


櫻庭 遥 ▶P.016

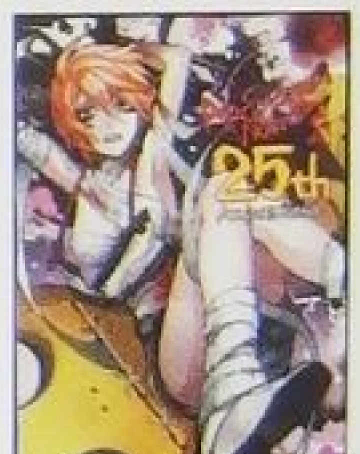

有馬 七助 ▶P.016


伊藤 誠 ▶P.016


天野 喜代子 ▶P.017


福原 真吾 ▶P.017


吉原 健介 ▶P.017


前田 あさなぎ ▶P.017

ゲスト作家


木村 樹崇 ▶P.018


moo ▶P.020


八重樫 南 ▶P.022


岡本 倫 ▶P.024


寺田 克也 ▶P.025


戸部 淑 ▶P.026



『ギルティギア』シリーズ：ソル＝バッドガイ／石渡 太輔　▶コメントP.230



森 利道 ▶コメントP.230



『ブレイブルー』シリーズ:ノエル=ヴァーミリオン&『エクスプレイズ コード:エンブリオ』:Es／加藤 勇樹 ▶コメントP.230



「ブレイブルー」シリーズ:カルル=クローバー&『ギルティギア』シリーズ:ブリジット/杉山 友希 ▶コメントP.230



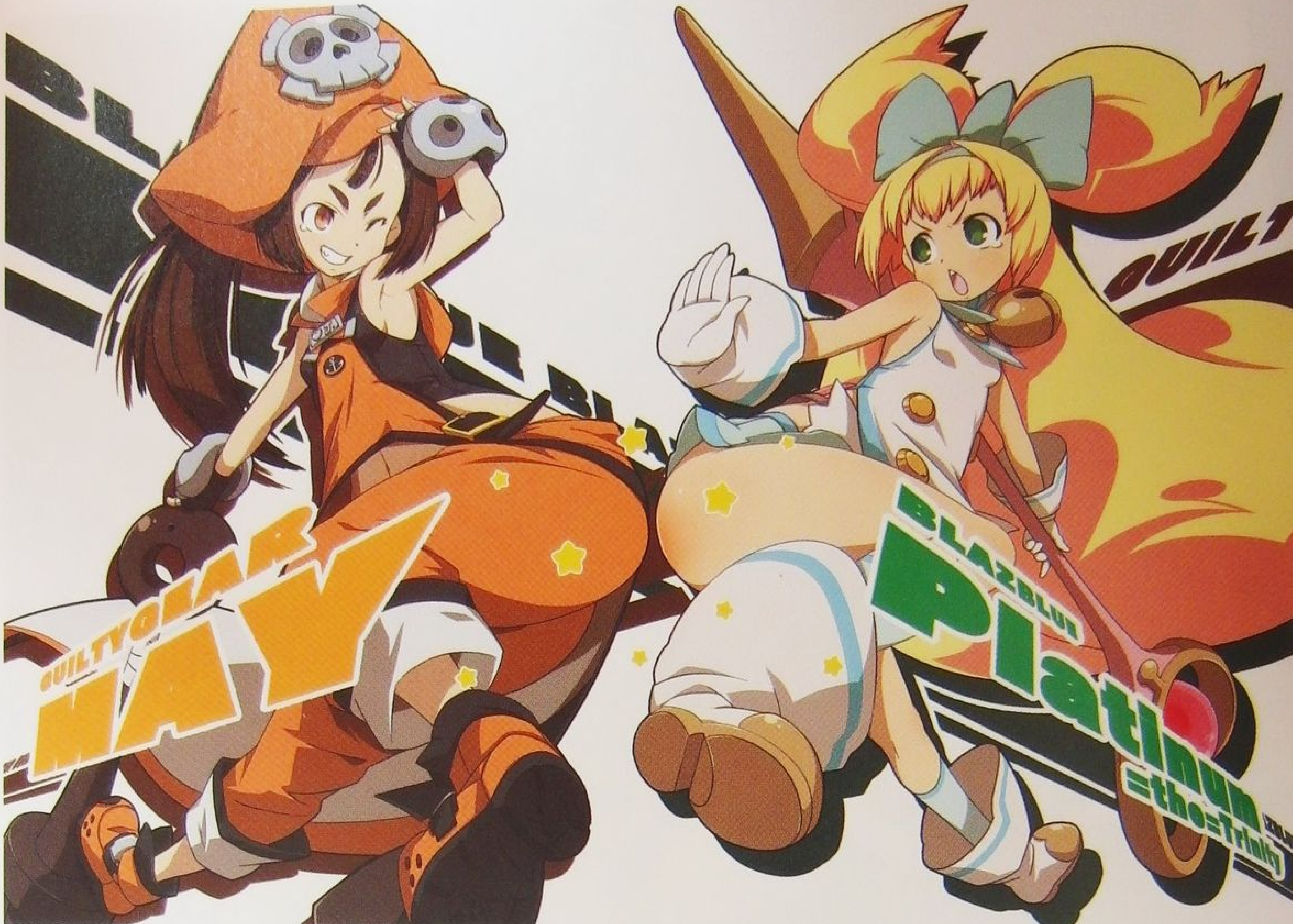
『エクスブレイズ コード:エンブリオ』:ゼクス&Es&篝 橙八/樋口 このみ ▶コメントP.230



『マジカルビート』:オールキャラクター／マスザワ ▶コメントP.230



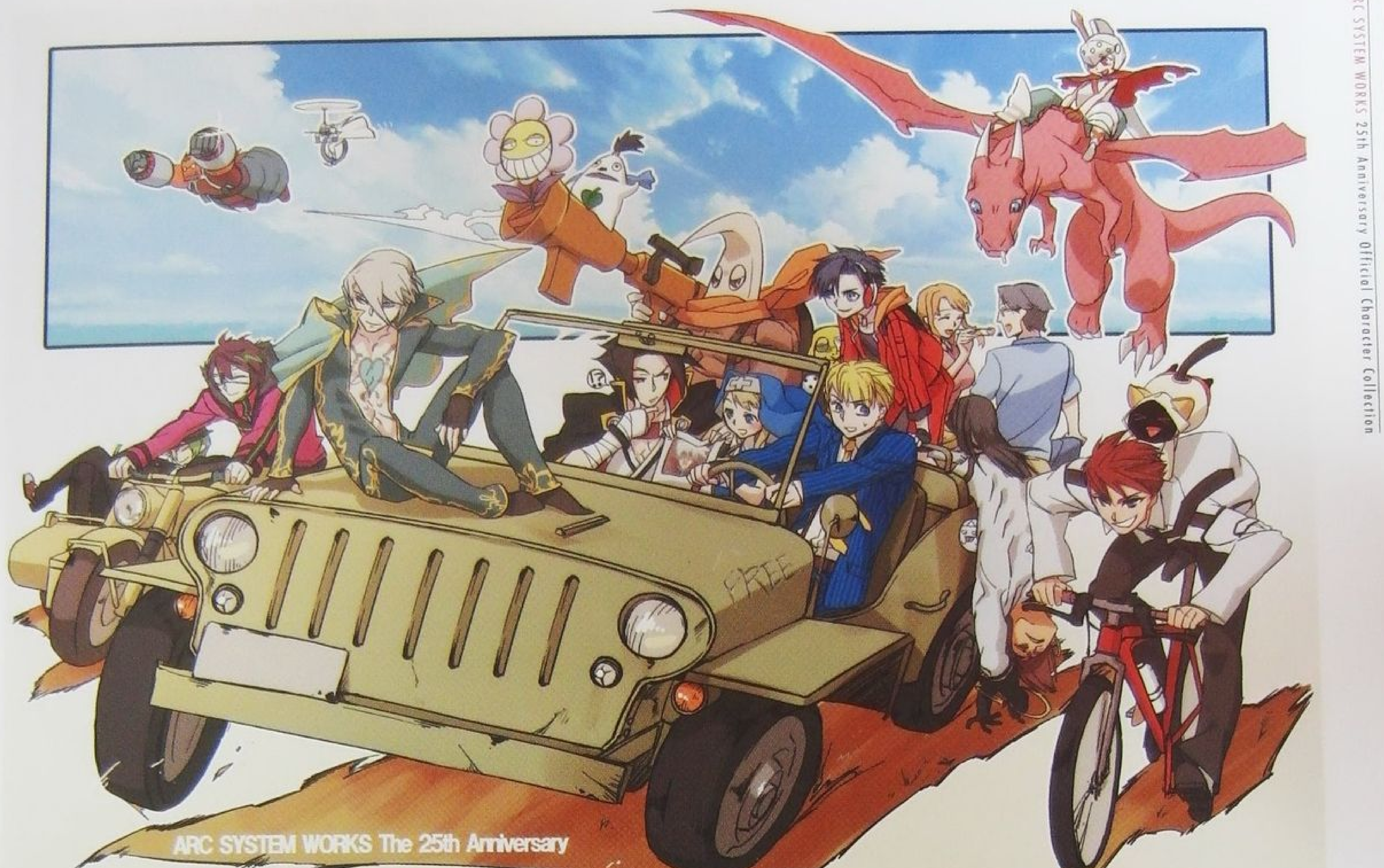
アークシステムワークス:オールキャラクター／吉田 圭 ▶コメントP.230



『ギルティギア』シリーズ:メイ&『ブレイブルー』シリーズ:プラチナ=ザ=トリニティ／ムカイ カツキ ▶コメントP.230



『ギルティギア』シリーズ:ミリア=レイジ&エディ／加藤 ヒデハル ▶コメントP.230



アークシステムワークス：オールキャラクター／津崎 真弓　▶コメントP.230



アークシステムワークス：オールキャラクター／影山 博美　▶コメントP.230



『バトルファンタジア』：オリヴィア・フォン・ローゼリア&アシュレー・ラブレス／T代 ▶コメントP.230



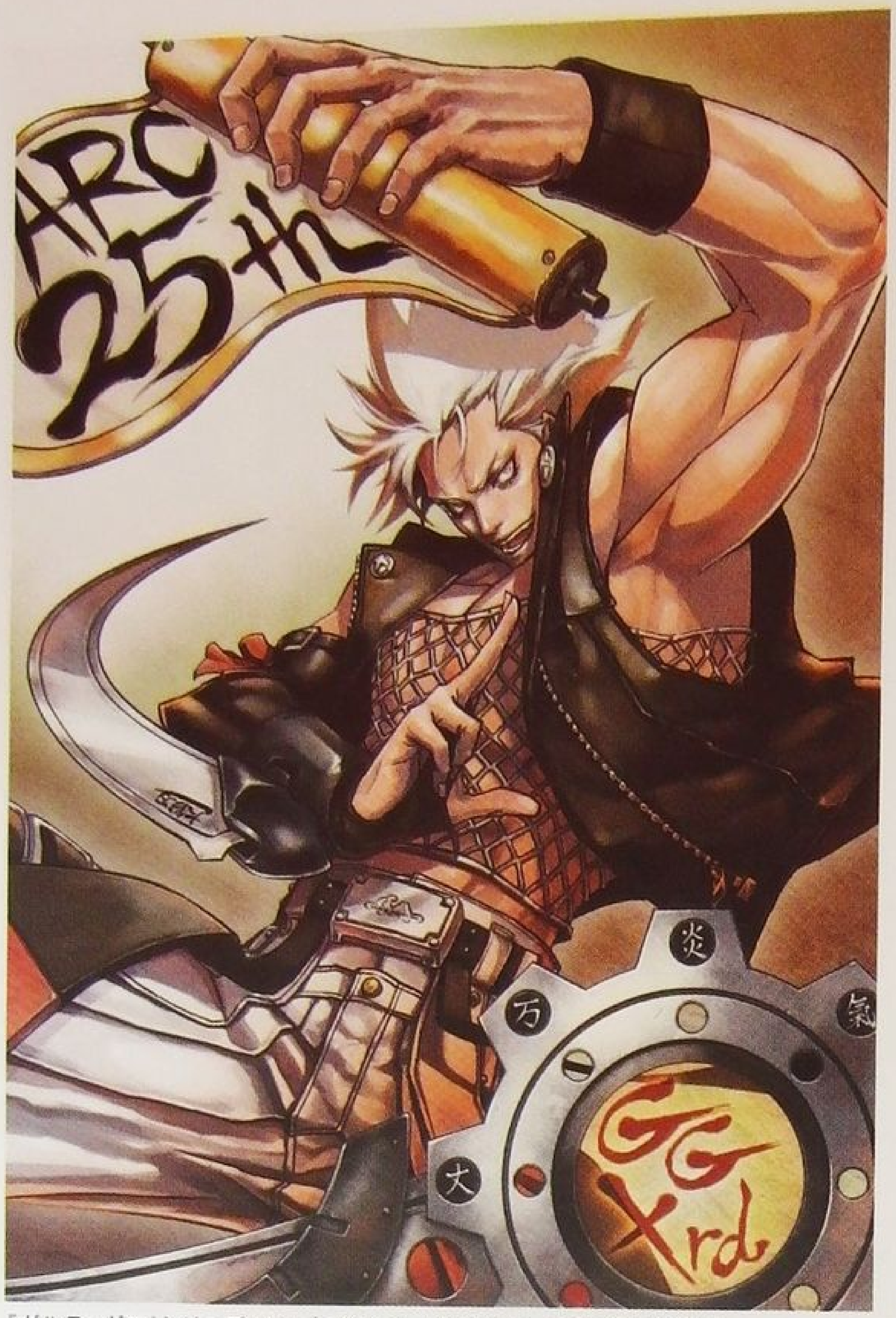
『エクスブレイズ コード：エンブリオ』：久音=グラムレッド=シュトルハイム&アハト／梶 茜 ▶コメントP.230



『ブレイブルー』シリーズ：ヒビキ=コハク&カグラ=ムツキ&カグラガールズ／樋口 このみ ▶コメントP.230



『ギルティギア』シリーズ：ソル=バッドガイ／浅野 健太 ▶コメントP.231



『ギルティギア』シリーズ：チップ=ザナフ／澤田 秀明 ▶コメントP.231



『ブレイブルー』シリーズ：アマネ=ニシキ&『ギルティギア』シリーズ：イズナ／櫻庭 遥 ▶コメントP.231



『ギルティギア』シリーズ：ロボカイ&『ブレイブルー』シリーズ：ココノエ／有馬 七助 ▶コメントP.231



『ブレイブルー』シリーズ：イザヨイ／伊藤 誠 ▶コメントP.231



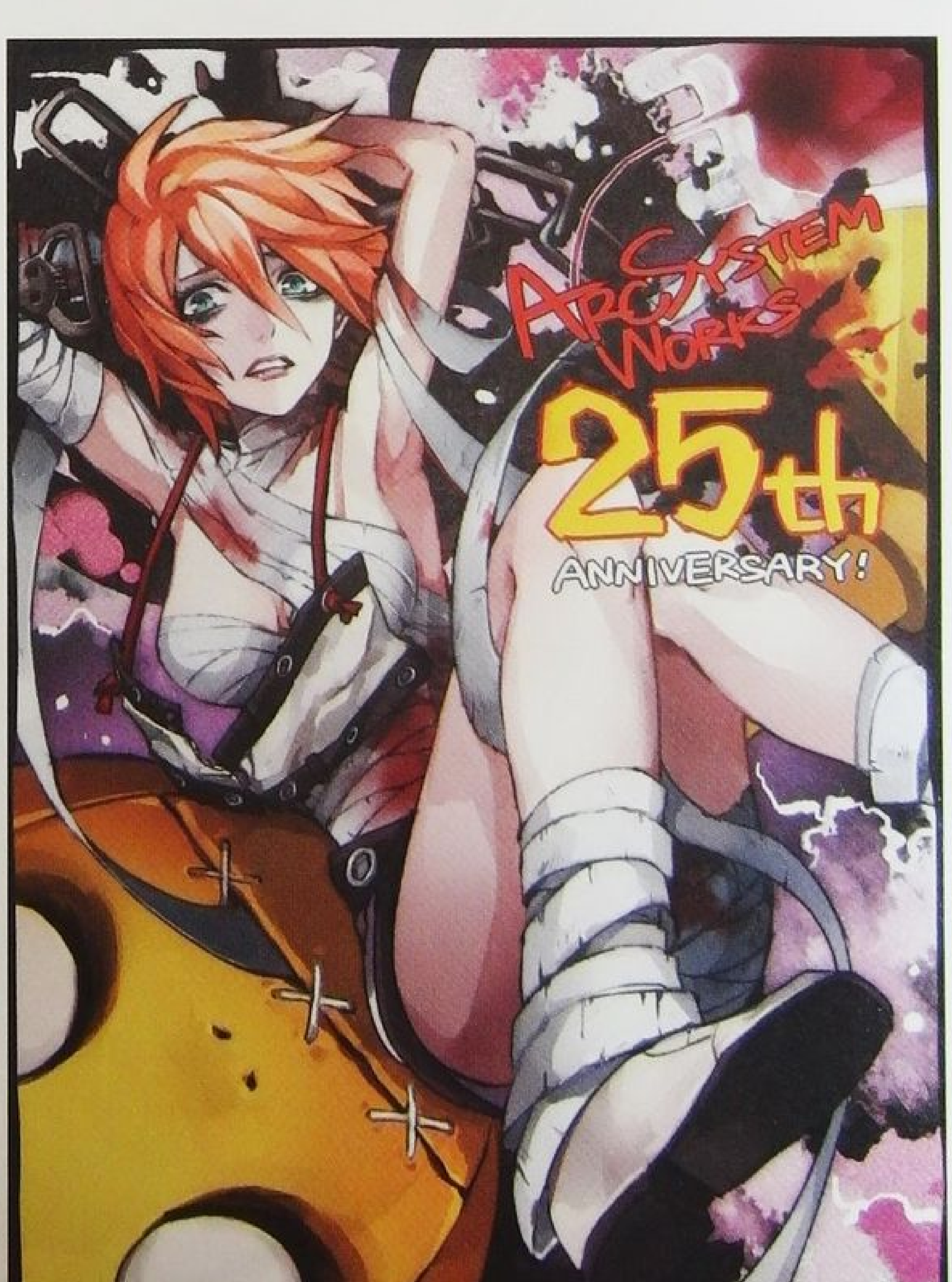
『ギルティギア』シリーズ：カイ=キスク／天野 喜代子（ぐるてんアマノ）　▶コメントP.231



『ギルティギア』シリーズ：ミリア=レイジ&『ブレイブルー』シリーズ：ツバキ=ヤヨイ／福原 真吾　▶コメントP.231



『ギルティギア』シリーズ：御津 闇慈&梅喧／吉原 健介　▶コメントP.231



『ギルティギア』シリーズ：アバ／前田 あさなぎ　▶コメントP.231



アークシステムワークス:オールキャラクター/木村 剛彦 ▶コメントP.231



「ウィザーズハーモニー」システィナ＝マーレイ&テイル＝マース&シンシア＝ラブティス&メリッサ＝イスキア&ラシェル＝ヴァンシア／moo ▶コメントP.231

CHAPTER 1 ゲスト作家イラスト



『ギルティギア』シリーズ ブリジット＆御土緑 紗夢＆メイ／八重樫 南 ▶コメントP.231

CHAPTER 1 ゲスト作家イラスト



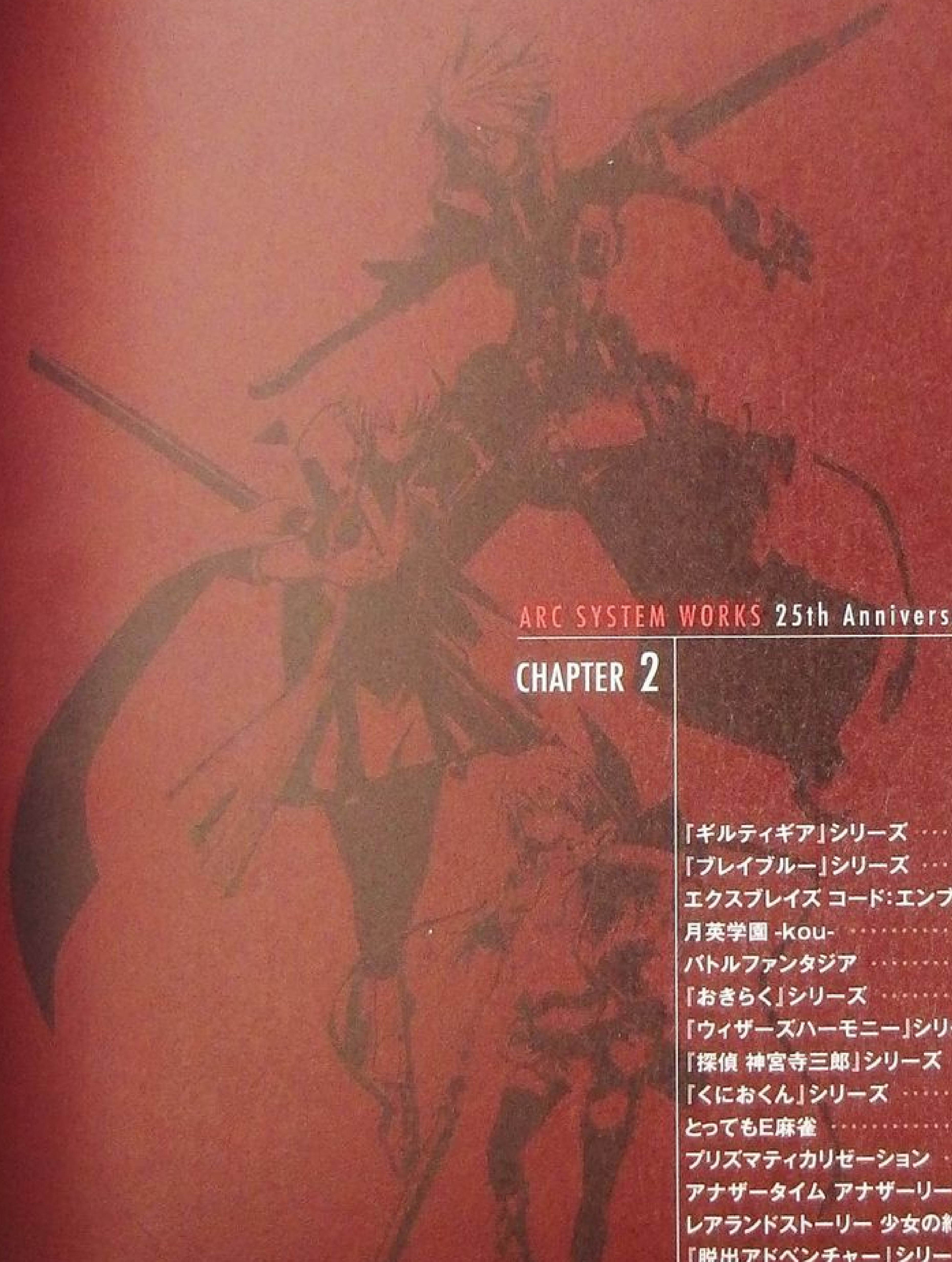
「ブレイブルー」シリーズ:ノエル=ヴァーミリオン／岡本 倫 ▶コメントP.231



「ブレイブルー」シリーズ：ノエル=ヴァーミリオン／寺田 克也 ▶コメントP.231



『バトルファンタジア』：オールキャラクター／戸部 淑　▶コメントP.231



CHAPTER 2 Character Collection

キャラクターコレクション



『ギルティギア』シリーズ

過去の常識を覆した スタイリッシュな対戦格闘ゲーム

対戦格闘ゲームの常識を打ち破った"アークゲー"の代名詞。斬新なシステムと軽快なゲームスピードで、爽快かつ自由度の高い対戦を楽しめる。ゼネラルディレクターの石渡太輔氏の個性が反映された、"ロック"な雰囲気で統一されているビジュアルとサウンドも人気を呼んでいる。





派手な演出を支える 美麗なグラフィック

美しいグラフィックと派手な演出も本シリーズの魅力の1つ。アーケード版『GGX』で2D対戦格闘ゲーム初となるVGA解像度を実現したことや、『GGXX』のスプライトアニメーションによるオープニング、『GG2』での3Dグラフィックの採用、『GGXrd』での3Dながら2Dに見えるグラフィックなど、今なお進化し続けている。



PSから始まりアーケードでヒットを続ける人気シリーズ

『ギルティギア』シリーズは第1作の『GG』から現在にいたるまで、アーケードを中心にさまざまな機種でリリースされてきた。『GGISUKA』や『GG2』など、作品によっては"対戦格闘ゲーム"以外の要素を取り入れるなど、"対戦ツール"として進化するべく積極的に挑戦を続けている。また、数々の大会を開いてきたことも特徴の1つで、多くの名勝負やスタープレイヤーを世に送り出してきた。

『ギルティギア』シリーズの略称表記

ギルティギア	GG
ギルティギア ゼクス	GGX
ギルティギア プチ	GGP
ギルティギア プチ2	GGP2
ギルティギア ゼクス プラス	GGX+
ギルティギア ゼクス アドバンスエディション	GGAD
ギルティギア イグゼクス	GGXX
ギルティギア イグゼクス シャープリロード	GGXX#R
ギルティギア イスカ	GGISUKA
ギルティギア イグゼクス スラッシュ	GGSLASH
ギルティギア ジャッジメント	GGJ
ギルティギア ダストストライカーズ	GGDS
ギルティギア イグゼクス アクセントコア	GGAC
ギルティギア2 オーヴァチュア	GG2
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	GGAC+
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR	GGAC+R
ギルティギア イグザード サイン	GGXrd

関連作品

発売日（稼働日・配信日）	機種	タイトル
1998年5月14日	PlayStation	ギルティギア
1999年9月22日	PlayStation	ギルティギア 復刻版
2000年7月19日	アーケード	ギルティギア ゼクス
2000年12月14日	ドリームキャスト	ギルティギア ゼクス
2001年1月25日	ワンダースワンカラー	ギルティギア プチ
2001年9月27日	ワンダースワンカラー	ギルティギア プチ2
2001年11月1日	パソコン	ギルティギア ゼクス
2001年11月29日	PlayStation2	ギルティギア ゼクス プラス
2002年1月25日	ゲームボーイアドバンス	ギルティギア ゼクス アドバンス エディション
2002年5月23日	アーケード	ギルティギア イグゼクス
2002年12月12日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス
2003年2月13日	PlayStation2	ギルティギア ゼクス プラス ザ ベスト
2003年3月26日	アーケード	ギルティギア イグゼクス シャープリロード
2003年7月31日	PlayStation2／パソコン	ギルティギア イグゼクス シャープリロード
2003年12月17日	アーケード	ギルティギア イスカ
2004年2月26日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス ザ ベスト
2004年4月29日	Xbox	ギルティギア イグゼクス シャープリロード
2004年7月23日	パソコン	ギルティギア イグゼクス シャープリロード
2004年7月29日	PlayStation2	ギルティギア イスカ
2004年12月16日	Xbox	ギルティギア イスカ
2005年9月28日	アーケード	ギルティギア イグゼクス スラッシュ
2005年9月29日	PlayStationPortable	ギルティギア イグゼクス シャープリロード
2005年11月25日	パソコン	ギルティギア イスカ
2006年1月13日	モバイル	ギルティギア倶楽部
2006年4月13日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス スラッシュ
2006年8月24日	PlayStationPortable	ギルティギア ジャッジメント
2006年10月5日	ニンテンドーDS	ギルティギア ダストストライカーズ
2006年12月20日	アーケード	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
2007年3月15日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス スラッシュ セガ ザ ベスト
2007年5月31日	PlayStation（ゲームアーカイブス）	ギルティギア 復刻版
2007年5月31日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
2007年7月26日	Wii	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
2007年11月29日	Xbox 360	ギルティギア2 オーヴァチュア
2008年3月27日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス
2008年3月27日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス（アペンドディスク版）
2008年7月24日	PlayStationPortable	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス
2008年11月13日	PlayStationPortable	【アークシステムワークス ベストセレクション】ギルティギア ジャッジメント
2009年9月24日	PlayStationPortable（DL）	ギルティギア ジャッジメント
2009年9月24日	PlayStationPortable（DL）	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス
2010年3月9日	Xbox 360（DL）	ギルティギア2 オーヴァチュア
2012年9月20日	アーケード	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR
2012年10月24日	Xbox 360（DL）	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス
2012年11月1日	PlayStation3（DL）	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス
2013年3月19日	PlayStationVita（DL）	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR
2014年春	アーケード	ギルティギア イグザード サイン
2014年	PlayStation3／PlayStation4	ギルティギア イグザード サイン

TIPS 『ギルティギア』のWebラジオ

『ギルティギア』シリーズは、2006年7月から"ギルティギアのうぇぶらじおかもしれない"、2007年3月から"CAFE DE ARC"というWebラジオを配信していた。なお、パーソナリティを務めていたのは石渡太輔氏、鈴木高雄氏、近藤佳奈子氏、関根一利（パチ）氏の4人。

ギルティギア

関連作品『ギルティギア 復刻版』

スピード感あふれるコンボや派手なビジュアル、そして迫力のあるサウンドで対戦格闘ゲーム業界に新たな風を吹き込んだ衝撃のシリーズ第1作。特定の必殺技の性能を高める"チャージ"や、それを応用して行動の隙を減らす"チャージキャンセル"、一撃で敵を倒すことができる"殺界"など、斬新なシステムが反響を呼んだ。現在もPlayStationのゲームアーカイブスで配信されており、シリーズ人気の高さがうかがえる。



ギルティギア ゼクス

関連作品『ギルティギア ゼクス プラス』

『ギルティギア』シリーズ第2作で、シリーズ初となるアーケード版として開発。グラフィックが高解像度のものに一新された他、5人のキャラクターが追加された。また、システム面でも"フォルトレスディフェンス"や"ロマンキャンセル"など、新しいものが実装されている。なお、家庭版の『GGX』では、新キャラクターとしてロボカイが参戦した。

追加キャラクター


蔵土縁 紗夢


御津 闇慈


ディズィー


ジョニー


ヴェノム


ロボカイ

ギルティギア イグゼクス

関連作品『ギルティギア イグゼクス シャープリロード』

新キャラクターを4人追加したシリーズ第3作。"フォースロマンキャンセル"や"サイクバースト"などの新システムを実装しており、より自由度の高い対戦が楽しめるようになった。また、前作以上に派手に作り込まれたデモ演出や、オープニングアニメーションの制作にもチャレンジしており、演出面も大きな進化を遂げている。

追加キャラクター


スレイヤー


イノ


ザッパ


ブリジット

ギルティギア イスカ

関連作品—

最大4人まで参加できるバトルロイヤル形式と、2ラインのフィールドに挑戦した外伝的作品。任意の方向に"振り向く"ためのボタンや、同チームへの攻撃によるダメージなど、バトルロイヤルを生かすシステムが実装されている。また、他のタイトルでは家庭版でのみ使用できる"EXキャラクター"がゲームセンターで使用できることも大きな特徴。

追加キャラクター

アバ



ギルティギア イグゼクス スラッシュ

関連作品—

主人公ソルの過去の姿である聖騎士団ソルが追加されたシリーズ第4作。既存キャラクターの性能を大幅に調整しており、対戦の戦術などが一新された。また、ゲームスピードに若干の上方修正がされているため、より爽快な対戦が楽しめる。なお、家庭版のミッションモードは、相手、制限、勝利条件がランダムで決まる仕様に変更されている。

追加キャラクター

聖騎士団ソル



ギルティギア イグゼクス アクセントコア

関連作品『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス』『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR』

"フォースブレイク"や"スラッシュバック"などの新システムを搭載し、新たな読み合いを楽しむことができるシリーズ第5作。グラフィックやキャラクターボイスを一新し、演出面で大きな進化を遂げた。アーケード版『GGAC』の登場から6年後となる2012年に、続編となる『GGAC+R』が登場。数々の調整に加えて、"Aimeカード"によるプレイヤーデータの保存が実装されており、いろいろな面でパワーアップしている。



ギルティギア 2 オーヴァチュア

関連作品—

『GGAC』と『GGAC+』の間となる2007年に発売されたシリーズ第6作。『GG』から6年後の戦いを描いた正規の続編でありながら、対戦格闘ゲームの要素にリアルタイムストラテジーの持つ戦略性を取り入れた、"メーレーアクション"という独自のジャンルに挑戦した。また、3Dグラフィックで開発されているなど、従来の『ギルティギア』シリーズとは別の方向で進化を遂げている。



■ 携帯機の作品

携帯機の『ギルティギア』シリーズは、単純な移植作ではなくオリジナル要素を取り入れているものが多い。デフォルメ化されたキャラクターが活躍するワンダースワンカラーの『GGP』と『GGP2』、『GGX』をベースに新必殺技と"3on3"モードを追加したゲームボーイアドバンスの『GGAD』、横スクロールアクションに加え、『GGSLASH』を同時収録しているPSPの『GGJ』、ニンテンドーDSの2画面を生かした4人対戦を楽しめる『GGDS』の5作品が発売されている。



TIPS **本編ともかかわる小説作品**

本編のストーリーと関係する小説も発売されている。ギアの事件を予感したカイがイギリスで活躍する『ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷』と、チップがA国の大統領"エリカ"とともにアサシン組織と対決する『ギルティギア ゼクス 胡蝶と疾風』がファミ通文庫(エンターブレイン)から刊行された。

『ギルティギア』シリーズのゲームシステム

『ギルティギア』シリーズは、対戦の展開の早さが大きな特徴。敵に近づきやすい"ダッシュ"や、ダウンしても流れを途切れさせない"受け身"などのシステムが、本作ならではのハイスピードバトルを実現している。また、"スライドダウン"や"壁張り付き"など、攻撃を受けた時の状態もさまざまで、画面をしっかりと見ることで、起こっている状況をつねに把握することが重要となる。



◀一部の攻撃をクリーンヒットさせることで、敵の受け身不能時間を延ばすことができる。



◀家庭版には設定された状況をクリアしていく、やり込み派向けのミッションモードもある。

『ギルティギア』シリーズ独自のシステム

一撃必殺技

準備モーションの後に繰り出せる、相手を一撃で倒せる技。確実に勝負を決められる大技だが、発生が遅く他の技をキャンセルできないため、ヒットさせるのは難しい。なお、『GG』と『GGAC+R』に搭載された"GGモード"では"殺界技"を当てた後に繰り出すことができ、ラウンドに関係なく勝敗が確定する。



▲一撃必殺技で敵を倒すと、勝利の時に表示されるメッセージが"DESTROYED"に変化する。

ガードシステム

テンションゲージを消費すると、必殺技をガードしても体力を削られなくなったり、空中でも敵の攻撃をガードしたりできる"フォルトレスディフェンス"を使用できる。また、ガードの最中にテンションゲージを50%消費することで繰り出せる"デッドアングルアタック"で敵の攻撃にカウンターで反撃することも可能。



▲敵の攻撃が当たる直前にガードすると、キャラクターが光って硬直時間を大きく減らすことができる。

ガトリングコンビネーション

特定の通常技をつなぎ合わせることで、簡単に連続技を出すことができるシステム。このガトリングコンビネーションに対応している技やそのルートは、キャラクターごとに異なっているため、個性が分かれるポイントでもある。なお、技が当たっていない時はガトリングコンビネーションが成立しない。



▲ガトリングコンビネーションをキャンセルして必殺技を繰り出すことが基本のコンボとなる。

サイクバースト

無敵状態になると同時に周囲に衝撃破を発生させる。攻撃を受けている最中やダウン中でも発動できることが特徴で、相手の攻撃を阻止する際に使用する。なお、攻撃を受けていない時に使用し、衝撃波を当てるとテンションゲージが最大まで回復するため、攻撃的に使用することも可能。



▲サイクバーストは、覚醒必殺技や投げ技を受けている最中には発生させることができない。

相殺

お互いの攻撃がかち合った時に、どちらの攻撃も攻撃判定をなくすというシステム。相殺が起こった後はほとんどすべての行動で隙を消すことが可能なので、素早く次の行動を入力することがポイントとなる。ほとんど隙を生まないフォルトレスディフェンスで次の攻防に備えることが効果的だ。



▲相殺が起こると画面上に雷のようなエフェクトが発生し、この直後に次の行動を起こせる。

ダストアタック

全キャラクター共通で使用できる中段攻撃。当たった敵を空高く吹き飛ばし、ホーミングジャンプすることで追撃できるため、強力な攻撃と言える。ダストアタックは通常技からキャンセルして繰り出すことが可能だが、発生が非常に遅いため、コンボに組み込むより敵のガードを崩すために使用することが多い。



▲ダストアタックを当てた後にホーミングジャンプで追撃すると、ステージの背景が専用のものに変化する。

テンションゲージ

覚醒必殺技やフォルトレスディフェンスなどを使用するために必要なゲージ。攻撃を当てたり、敵に向かってダッシュしたりするなど、積極的な行動をとるとゲージが増加する。また、テンションゲージの状態は次のラウンドに引き継ぐことはできない。なお、『GG』では"カオスゲージ"という名称で実装されている。



▲ロボカイのゲージは、"電力ゲージ"という特殊なテンションゲージになっており、増加の方法も異なる。

ロマンキャンセル

攻撃の発生中にDボタン以外の3つの攻撃ボタンを同時に押すことで、テンションゲージを50%消費して攻撃モーションをキャンセルできるシステム。これを利用することで、攻撃後の隙を消すことができたり、コンボをさらに発展させることができるため、攻撃の要と言える重要なシステムとなっている。



▲特定のタイミングで使用するとテンションゲージの消費量が減少する"フォースロマンキャンセル"もある。

TIPS 幻のテクニック "フォルキャン"

アーケード版『GGX』稼働時に、足払いとガトリングコンビネーションの流れをフォルトレスディフェンスでキャンセルするテクニック、通称"フォルキャン"をユーザーが発見。あまりに便利すぎるため使えなくなったが、家庭版『GGXX#R』などの"GGXモード"でのみ残されている。

『ギルティギア』シリーズの世界観

『ギルティギア』シリーズのストーリーは、"魔法"の科学的活用法が確立した22世紀の世界が舞台。人類と生体兵器"GEAR（ギア）"による戦いが描かれている。物語の中心にいるキャラクターは、自身をギアへと改造した"あの男"への復讐を誓う主人公・ソル＝バッドガイだが、登場するすべてのキャラクターに深い設定やストーリーが用意されているのが特徴的。そのため、さまざまな視点から『ギルティギア』シリーズの世界を紐解ける構造になっている。なお、作品の時間軸が進むにつれて、キャラクターの置かれている環境や人間関係だけでなく、生死までもが大きく変化していく。

ストーリー紹介

第二次聖騎士団員選抜武道大会（GG）

2180年、かつて人類を絶望の底に叩き落とした最強最悪のギア"ジャスティス"の復活を懸念した国際連合は、ジャスティスを封印した"聖騎士団"を再結成することを発案し、"第二次聖騎士団員選抜武道大会"を開催。しかし、この大会は人型ギアのテスタメントが仕組んだジャスティス復活の儀式だった。その目的は達成されるが、力を解放したソル＝バッドガイがジャスティスを倒し、世界の危機は回避された。



"悪魔の棲む地"の賞金首（GGX～GGAC+R）

ジャスティスの死により行動力を失ったギアは、次々に処分されていった。かつての恐怖に怯えることのない毎日を過ごしていた人類だったが、1年と経たずして"人に害を与えないギア（ディズィー）が現れた"という情報が発表される。人々はかつての恐怖から、そのギアに対して"500,000ワールド$"という破格の賞金を設定した。このギアは、後にとある賞金稼ぎによって処分されたと伝えられている。



ギア消失事件（GG2）

2186年、休眠状態にあったギアが相次いで消失するという謎の事件が勃発した。イリュリア連王国の連王であるカイ＝キスクを謎の少女・ヴァレンタインが率いる"ヴィズエル"が襲撃し、彼を封印してしまう。時を同じくして、ソル＝バッドガイの前にもヴィズエルの軍勢が現れる。これを撃退したソルは、事態の真相を知るべく、イリュリア連王国を目指すのだった。





用語集

アウトレイジ
ソルが開発した対ギア専用兵器。強大すぎる性能ゆえに人間には制御できなかったため、8つに分割されて運用された。

アサシン組織
吸血鬼・スレイヤーが血液を手に入れるために創設した暗殺を請け負う組織。かつてはスレイヤーの他にザトー、ミリア、ヴェノムが所属していたが、スレイヤーは引退、ザトーは死亡、ミリアも脱走しており、残る主力メンバーはヴェノムのみという状態になっている。

イリュリア連王国
欧州を中心とした、20以上の非独立統治機構を集合管理した連邦国家。3人の国王が治めていることから、連王国という名称が付けられている。連王の1人として、かつて聖騎士団や国際警察機構で活躍した実績を持つカイが選抜されており、首都イリュリアを統治している。

鍵
キューブに侵入するために必要な存在。ヴァレンタインはジャスティスに近いギア細胞がその正体であると考え、木陰の君とシンを狙っていた。

ギア
ギア細胞を生命体に植え付けることで生み出される生体兵器。ギアになると感情や人としての姿を失ってしまい、本能のまま行動するようになるが、ごく一部のギアは自我をとどめたまま行動する。

GEAR（ギア）計画
"あの男"により、人類が新たなステップへと進化するために始められたプロジェクト。2016年に行われた人体実験の後に1度凍結されたが、2073年に"ジャスティス開発計画"として再開された。

ギア細胞抑制装置
ソルが開発したヘッドギア型の装置。ギアに改造された後でも人間の姿を保つために作られた。

吸血鬼
高い戦闘力を持つ超自然的な生物。生きるために人間の血液を必要としており、個体数も少ないことから、種の存続が非常に難しくなっている。

キューブ
"あの男"が作り出した"バックヤード"の深部にある隔離空間。ギア細胞にあるとされる鍵を使うことで侵入することができる。なお、ソルはキューブの封印の解析に成功していたが、面倒くさがって入口を破壊してしまったため、出入り不能になってしまった。

禁呪
未完成で未知の部分が残されているため、使用を禁止されている危険な法力の一種。全6種類が存在するが、現在詳細が判明しているのは、ザトーが使用していた卑・泥獄壁法第5法"蝕精影陣"と、ミリアが使用している卑・泥獄壁法第6法"アングラ"の2種類。

国際警察機構
世界各国の治安維持を管轄している国際組織。聖騎士団員だった人間が多く所属しており、高い武力を備えている。かつてはカイが長官を務めていた。

次元牢
重い罪の囚人を投獄するための堅固な牢屋。かつてジャスティスも聖騎士団に敗北した後、ここに投獄されていた。

ジャパン（日本）
極東にある島国。そこに住むジャパニーズは"気"の力を操ることができる者が多かったため、その力を危惧したジャスティスによって滅ぼされてしまった。メイ、梅喧、闇慈はジャパニーズの生き残り。

終戦管理局
すべてが謎に包まれた組織。国際警察機構に圧力をかけるだけの力を持っており、法力の使い手の捕獲を目論んでいる。なお、ロボカイや、その製作者であるクロウが所属している。

神器
アウトレイジを8つに細分化することで製作された強力な兵器。単純な武器としての性能もさることながら、使用者の法力を増幅する効果を持ち、強い法力を使用できる人間が持つことで真価を発揮することができる。ソルの封炎剣、カイの封雷剣、闇慈の絶扇が登場しており、その他にも閃牙、益篤、湖上白の3つの存在が明らかになっている。

聖騎士団
人類が圧倒的な戦闘力を持つギアに対抗する手段として、国際連合が結成させた組織。所属している団員は異能の力を持つ者が多い。団長には絶大な戦闘力が要求され、過去にクリフやカイが団長を務めていた。なお、ジャスティスを封印した後に解散している。

聖戦
ジャスティスが率いるすべてのギアと人類との100年にも及ぶ壮絶な戦い。数々の被害をもたらしており、日本列島や朝鮮半島の一部は消滅している。2175年に聖騎士団がジャスティスを次元牢に封印し、終結した。

ツェップ
巨大な武装飛行艇を国領としている科学技術国家。禁じられている兵器や科学を公然と使用していた。現在はクーデターにより、人格者であるガブリエルが大統領となり、国政を是正している。

バックヤード
現世の法則を定める情報が存在する高次元空間。この世界にある"コード"に介入することで、現世を好きなように改変できる。なお、イズナやヴァレンタインはバックヤードの住人である。

法力
2010年に確立された"魔法科学論"の根元を成す力。火・雷・水・風・気の5種類の元素により体系化されている。

TIPS バラエティ豊かなドラマCDが存在
禁じられた科学をめぐる「GUILTY GEAR X ドラマCD」（サイトロン・デジタルコンテンツ）の他、ティームエンタテインメントからローマ会戦を軸とする「GUILTY GEAR XX ドラマCD」、アサシン組織を描く「GUILTY GEAR XX ドラマCD ナイト・オブ・ナイブズ」が発売中。

ソル=バッドガイ

初出作品 家庭版『GG』
CV 石渡 太輔:家庭版『GG』～家庭版『GGAC+R』※
花田 光:ドラマCD、家庭版『GGXX』ストーリーモード
中田 譲治:家庭版『GGAC+』、家庭版『GGAC+R』、家庭版『GG2』
PROFILE 身長:184cm／体重:74kg／血液型:不明
※家庭版『GGXX』と家庭版『GGAC+』のストーリーモードと『GG2』を除く。

制御不能な"背徳の炎"

世界中を旅する凄腕の賞金稼ぎ。ギアのプロトタイプであり、人類をはるかに凌駕する身体能力や、生物の限界を超えた法力など、圧倒的な戦闘能力を誇る。無骨で面倒くさがり屋なうえ口数も少ないため、粗悪な印象を与えがちだが、幼いシンを育てながら旅をするなど、面倒見がいい一面を持つ。自らをギアに改造した"あの男"を憎んでおり、行方を追っている。

ソルとギアの関係

ソルはかつて、法力を研究する優秀な科学者であったが、同僚の"あの男"にギアに改造されてしまう。その後は本名である"フレデリック"の名を捨て、"ソル=バッドガイ"と名乗っている。自身がギア化してから約半世紀後、"あの男"が"ギアプロジェクト"を再開したことを知ったソルは、自身が振るう"封炎剣"や、カイが所持している"封雷剣"などの対ギア兵器"神器"を製作した。



GGAC+R



GGAC+R



GG2



GG2



GGISKA

TIPS "背徳の炎"が愛用する神器

ソルが持つ封炎剣は、そもそもは国際連合が管理していた神器の1つ。かつてソルが聖騎士団を脱退する時に無断で持ち出した。刃の幅が広い鈍器のような形状をしており、火属性の法力の力を増幅する力を備えている。

1

2

3

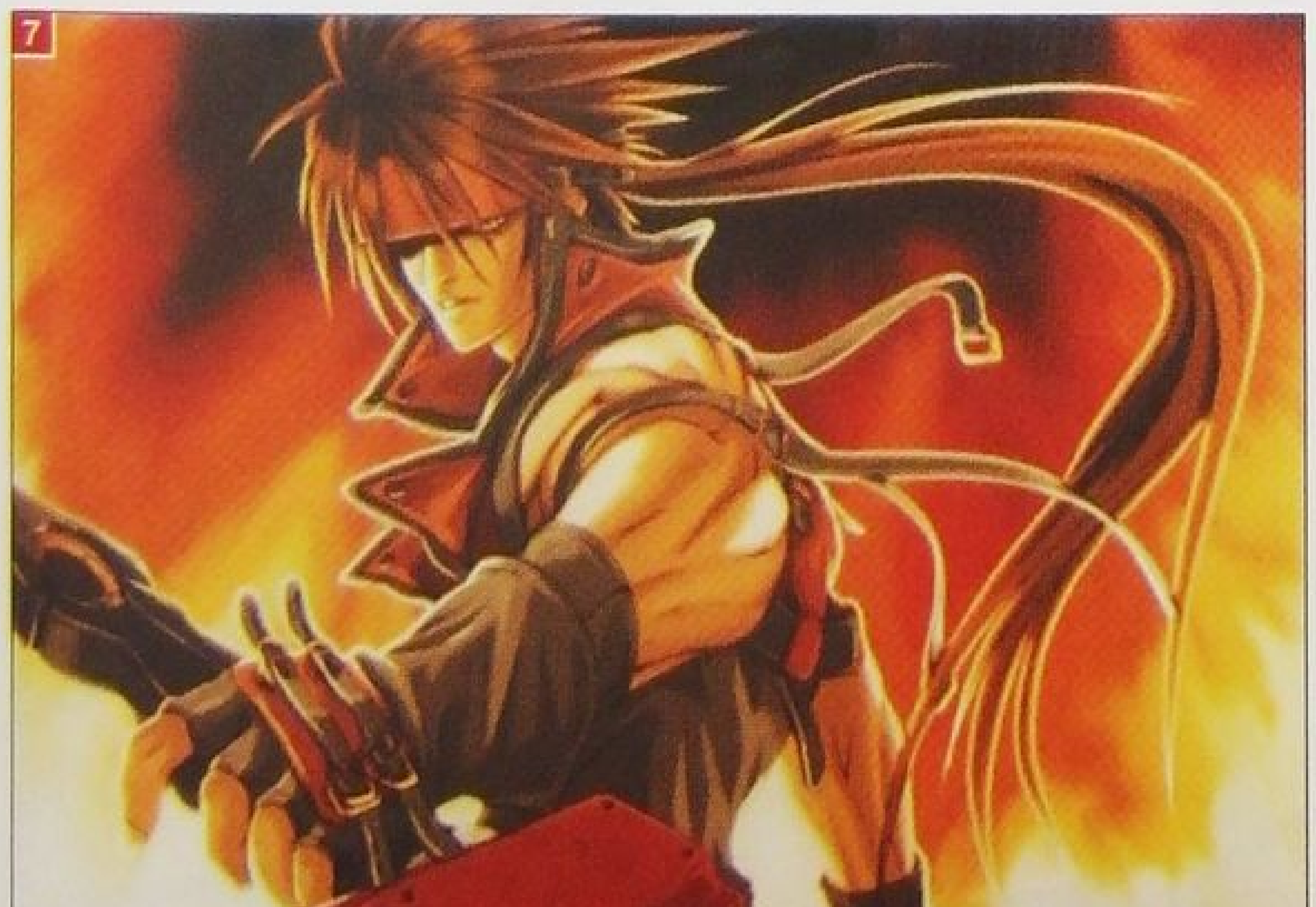
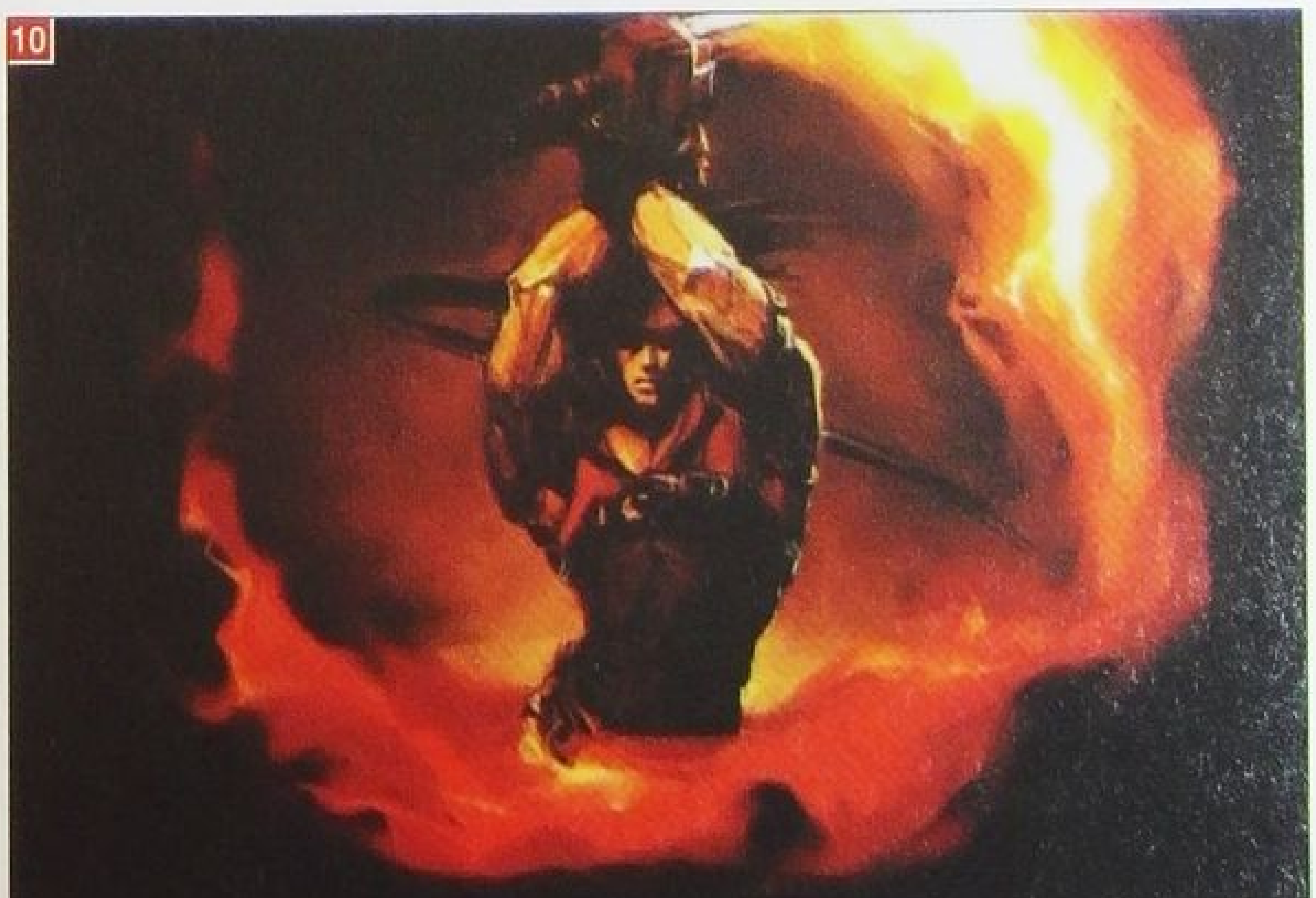
4

5

8

6

9

7

10


1 「GG」ノーマルモードエンディング
2 「GG」ノーマルモードエンディング
3 「GG」ノーマルモードエンディング
4 「GG」ノーマルモードエンディング
5 「GGX+」アーケードモードエンディング
6 「GGXX＃R」アーケードモードエンディング
7 「GGSLASH」アーケードモードエンディング
8 「GGAC+R」アーケードモードエンディング
9 「GGAC+R」ストーリーモードエンディング
10 「GGISUKA」アーケードモードエンディング

TIPS ソルの身体を蝕む“ドラゴンインストール”

ソルがギアの力を開放するために使用する技“ドラゴンインストール”は、ギアの力を出し過ぎると自身の原形をとどめられないため、普段は加減している。なお、ソルは徐々にドラゴンインストールに身体を蝕まれており、年月を重ねるごとに使用後の姿が禍々しくなっている。

カイ=キスク

初出作品 家庭版『GG』
CV 草尾 毅
PROFILE 身長：178cm／体重：58kg／血液型：AB型

正義を愛する"迅雷"

仕事、対人、自らのモラル、そのすべてにおいて実直であり、真面目一辺倒な性格。極めて高いカリスマ性と知性を兼ね備えているため、周囲の人物から厚い信頼を受けている。また、誰よりも正義を愛しており、弱きを助けるという強い信念を持っているが、規則や秩序を乱す者に対しては過剰な嫌悪感を抱きやすい。『GG2』では"イリュリア連王国"の連王となっている。

雷を操る天才騎士

若くして比類なき剣士としての才能を発揮しており、その実力は弱冠16歳にして"聖騎士団"の団長に抜擢されるほど。また、法力に関しても天才的で、戦闘で主に使用する雷属性だけでなく、全属性の法力を扱うことが可能。なお、聖騎士団時代からソルのことをライバル視しており、何度も戦いを挑んでいるが、まともに相手にされていないことに苛立ちを覚えている。



GGAC+R



GGAC+R



GG2



GG2



GGISKA

TIPS "迅雷"を支える神器・封雷剣

カイが聖騎士団に入団した時に国際連合から贈られた神器・封雷剣。これは同じ神器の封炎剣よりも細身で長い刀身をしており、雷属性の法力を増幅する性能を持つ。なお、国際連合から正式に神器の所有権を認められているのは、カイだけである。





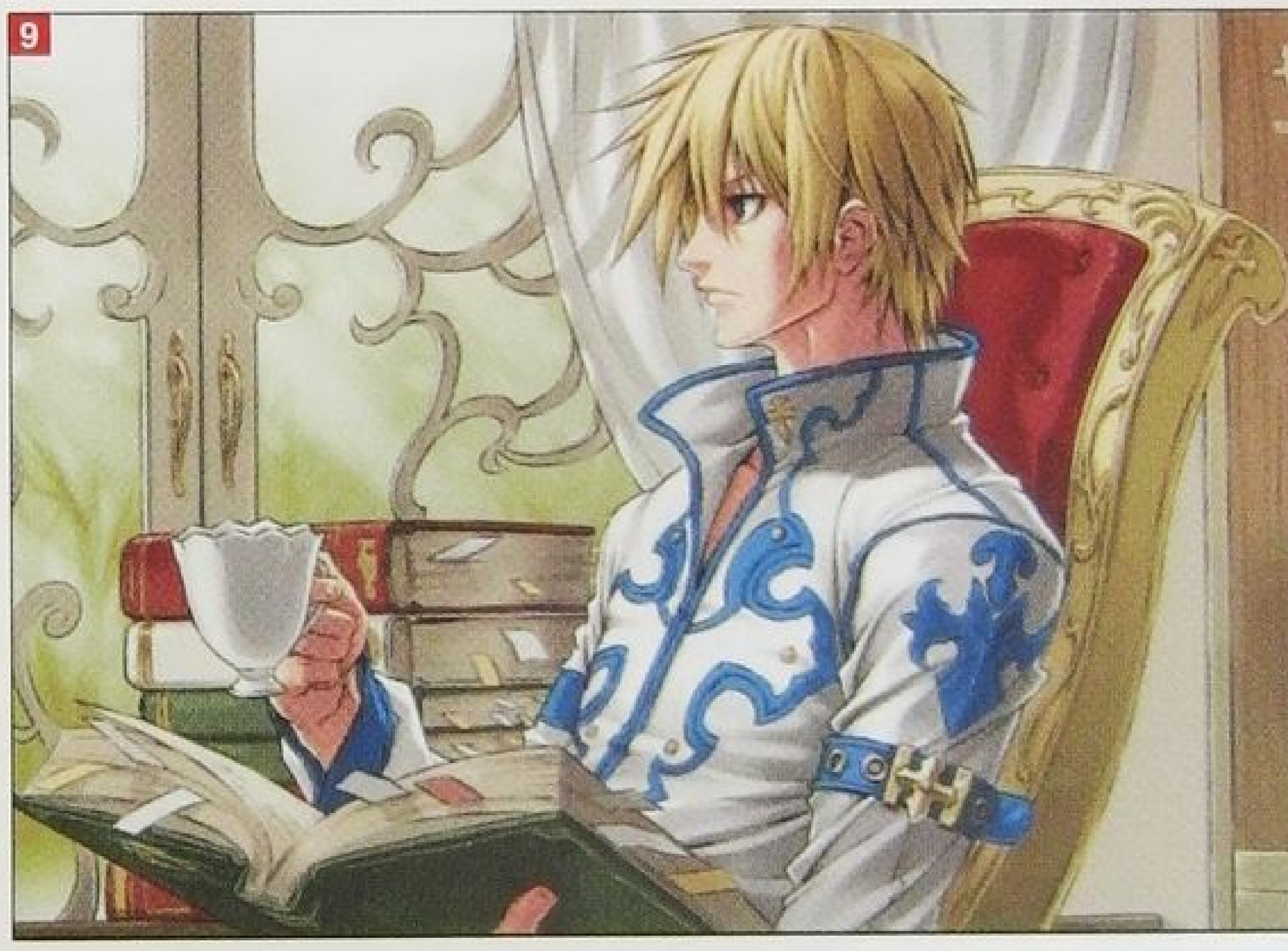




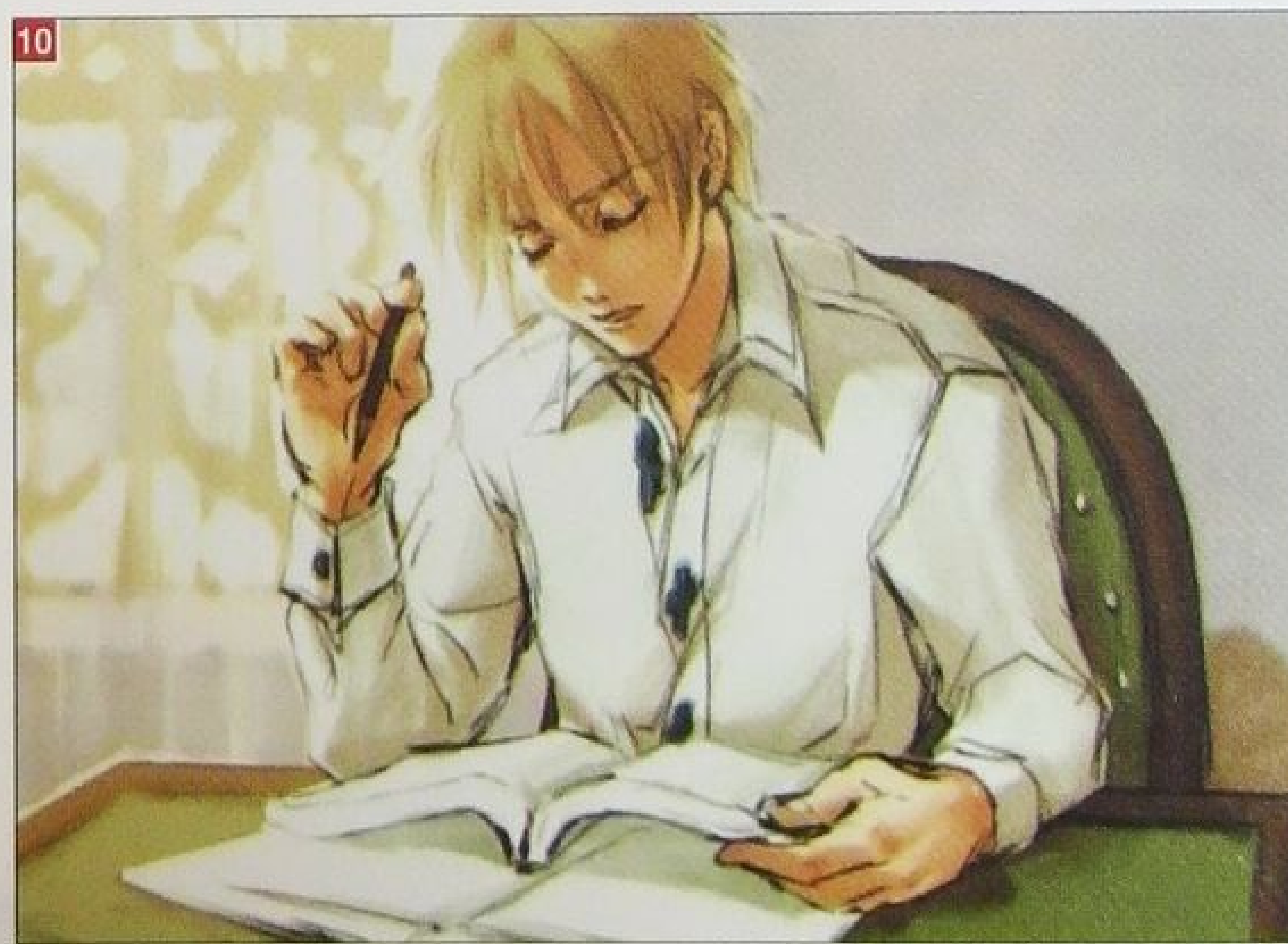












1 『GG』ノーマルモードエンディング
2 『GG』ノーマルモードエンディング
3 『GG』ノーマルモードエンディング
4 『GG』ノーマルモードエンディング
5 『GGX+』アーケードモードエンディング
6 『GGXX♯R』アーケードモードエンディング
7 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
8 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
9 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
10 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS **カイの信念の象徴“HOPE”**

カイの聖騎士団制服のベルトに刻まれている“希望”を意味する文字“HOPE”。これはかつて聖騎士団の中で非常に好まれていた言葉であり、カイも信念としているもの。彼がイリュリア連王になった『GG2』でも、その言葉は服に刺繍されている。

メイ

初出作品 家庭版『GG』
CV こおろぎ さとみ
PROFILE 身長:158cm／体重:47kg／血液型:B型

明朗快活な怪力娘

"ジェリーフィッシュ快賊団"に所属している空賊で、イカリさえも片手で持ち上げられるほどの怪力の持ち主。戦闘時はイカリによる打撃だけでなく、クジラやイルカ、シャチを呼び出してともに戦う。明るく元気な性格をしており、いたずらをして周囲を困らせることもしばしば。また、思考が幼く、駄々をこねることも多いが、本人の怪力と相まって誰も止めることはできない。

ジョニーへの激しい愛

メイは稀少な人種であるジャパニーズ（日本人）の孤児で、幼い頃にジョニーに拾われて快賊団の一員となっている。そのため、父親代わりに育ててくれたジョニーに対して激しい恋愛感情を抱いており、その気持ちは全人類とジョニーを天秤にかけても迷わずジョニーを選ぶほど。ただし、ジョニーはメイを女性として意識しておらず、アプローチは今のところ空振りに終わっている。


GGAC+R


GGISKA


GGAC+R

TIPS メイを助ける海の仲間たち

メイは自身が持つ大きなイカリだけでなく、さまざまな海の仲間たちの助けを借りて戦っている。『GGAC+R』までで確認されているのは、素早い動きの"イルカさん"、ピンク色の身体をしたクジラの"山田さん"、傷だらけのシャチの"五所川原さん"の3体。

1

2

3

4

5

8

6

9

7

10


1 「GG」ノーマルモードエンディング
2 「GG」ノーマルモードエンディング
3 「GG」ノーマルモードエンディング
4 「GG」ノーマルモードエンディング
5 「GGX+」アーケードモードエンディング
6 「GGXX♯R」アーケードモードエンディング
7 「GGSLASH」アーケードモードエンディング
8 「GGAC+R」アーケードモードエンディング
9 「GGAC+R」ストーリーモードエンディング
10 「GGISUKA」アーケードモードエンディング

TIPS メイの飛行船 MAYSHIP

メイが指揮をとっている飛行船MAYSHIPは、ゲーム中にステージとして登場している。このステージの左端に登場する少女のフリップに書かれたメッセージは、メイかジョニーの体力ゲージの状況に応じて変化するという仕掛けになっている。

ミリア=レイジ

初出作品 家庭版『GG』
CV 住友 優子
PROFILE 身長:169cm／体重:48kg／血液型:B型

冷徹なる元暗殺者

伸縮自在の髪を武器とする元暗殺者。無口で冷ややかな性格をしており、何事に対しても興味がないような反応を見せる。また、基本的に物事を損得で判断するため決断に迷いがなく、機械のような思考をしている。しかし、自らに染みついた排他的思考や、上司であったザトーを裏切ったことへの罪悪感などで思い悩むこともあり、完全に人間らしさを失っているわけではない。

アサシン組織とミリア

幼少の頃に両親を失った際にアサシン組織に引き取られ、卑・泥獄墜法第6法"アングラ"と呼ばれる禁呪の実験台とされた。その結果、自らの髪を操る特殊能力を身につけて暗殺者となる。しかし、罪もない人々を殺害することに抵抗を感じたミリアは、組織を裏切り逃亡。以降は追手を気にすることのない平穏な生活を送るため、組織を壊滅させるべく戦いを続けている。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS 髪による攻撃は禁呪によるもの

卑・泥獄墜法第6法"アングラ"は、アサシン組織が保有していた禁呪の1つで、"髪を操る能力"を与えるもの。禁呪である以上、何らかのアフターリスクが働いているはずだが、詳細は不明。なお、ミリアは禁呪の影響でロングヘアに見えるが、本来の髪型はショートヘア。












1 『GG』ノーマルモードエンディング
2 『GG』ノーマルモードエンディング
3 『GG』ノーマルモードエンディング
4 『GG』ノーマルモードエンディング
5 『GGX+』アーケードモードエンディング
6 『GGXX#R』アーケードモードエンディング
7 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
8 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
9 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
10 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 裏レギュラーである ミリアのファン

『GG』のエンディングで初登場した"ミリアのファン"を自称する男は、以降のシリーズ作品にも登場。なかなかミリアに相手にしてもらえず、『GGAC+』のストーリーモードでは、彼が逆上してミリアをナイフで刺殺してしまうエンディングも存在する。

エディ(ザトー=ONE)

初出作品 家庭版『GG』
CV 塩沢 兼人:家庭版『GG』~家庭版『GGX』／子安 武人:アーケード版『GGXX』以降
PROFILE 身長:181cm／体重:68kg／血液型:A型

禁獣の宿主・ザトー=ONE

自らの視力と引き替えに、影(エディ)を操る能力を手に入れたアサシン組織のリーダー。ある暗殺計画を実行している最中に、重要な役割を任せていたミリアからの裏切りにあい、警察機構に逮捕されてしまう。その後、ミリアへの復讐のために第二次聖騎士団員選抜武道大会で影の力を振るうが、しだいにエディに体を支配されていき、心身の疲弊が原因で死亡する。

生物兵器として生まれた禁獣

エディとは禁呪である卑・泥獄墜法第5法"蝕精影陣"によって生み出された禁獣である。非常に知能が高く、自分が兵器として生み出されたことも理解している。その性格は冷酷かつ残虐で、言動も相手を見下しているような辛辣なものが多い。エディの宿主であるザトーが死亡したため細胞が崩れかけており、死を逃れるために新しい宿主となりうる肉体を探して戦場に向かう。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

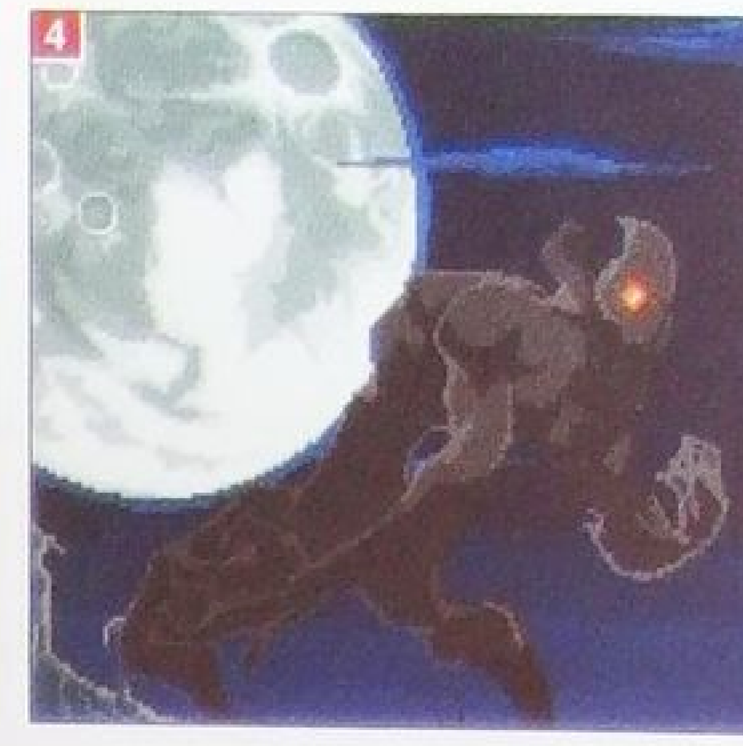
TIPS 影を操る禁呪の代償は視力

卑・泥獄墜法第5法"蝕精影陣"は、アサシン組織が保有しながらも、そのあまりの危険性から禁じ手として封じられていた禁呪の1つ。使用者に"影を操る能力"と"周囲の気配を察する能力"を与えるが、能力と引き替えに視力を奪われるというリスクがある。







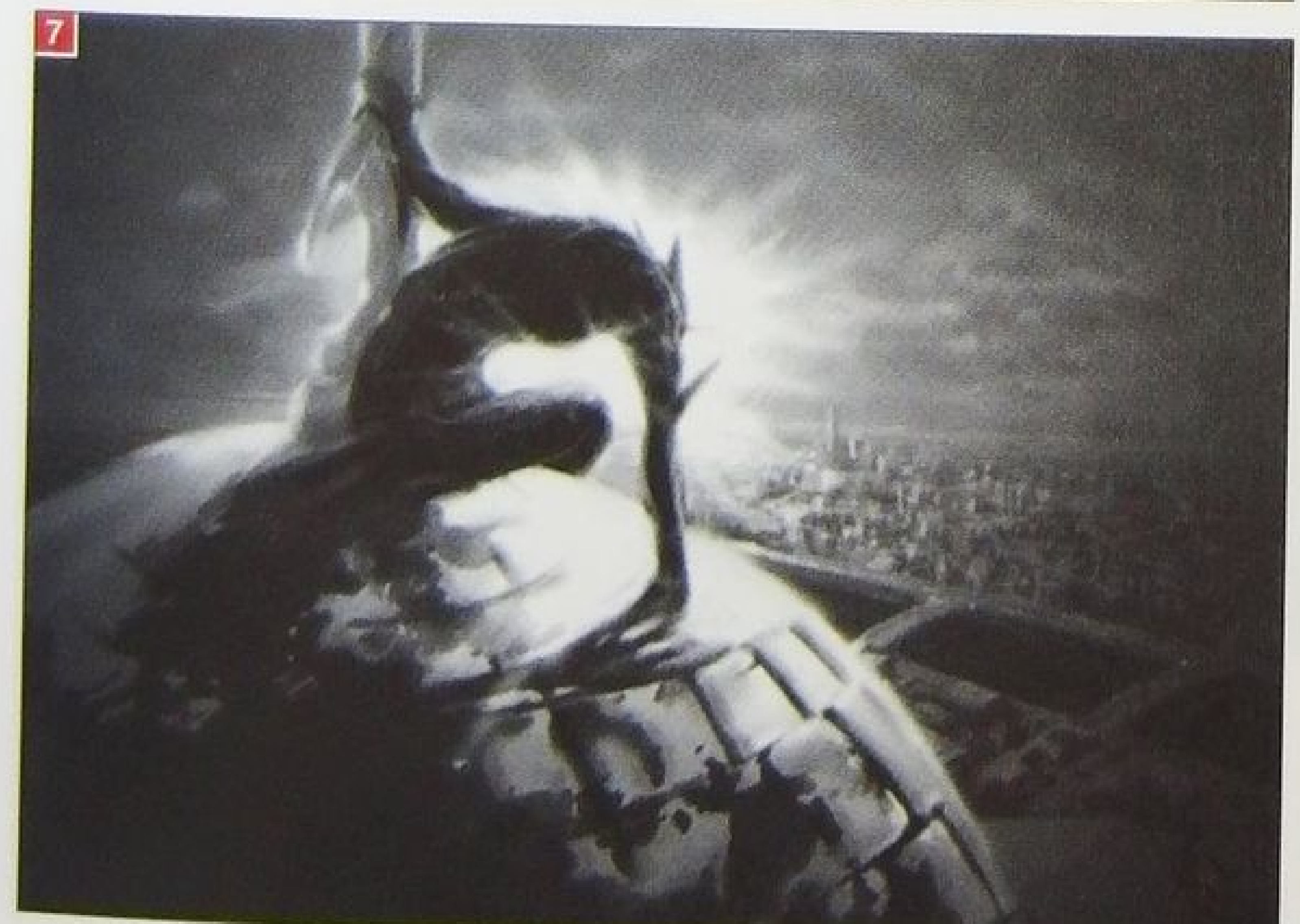


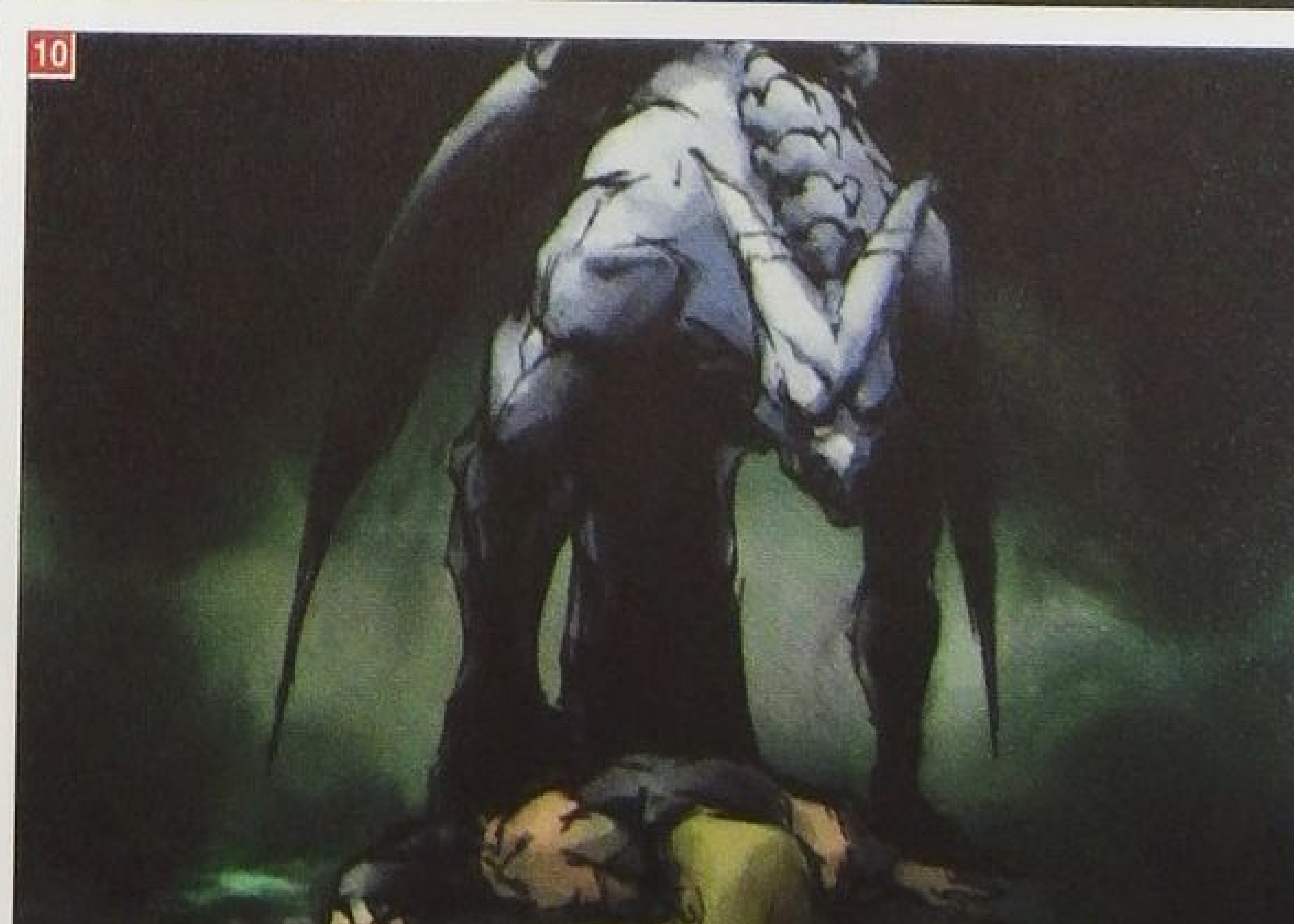












1 『GG』ノーマルモードエンディング
2 『GG』ノーマルモードエンディング
3 『GG』ノーマルモードエンディング
4 『GG』ノーマルモードエンディング
5 『GGX+』アーケードモードエンディング
6 『GGXX♯R』アーケードモードエンディング
7 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
8 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
9 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
10 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS **強大だからこそのアフターリスク**

禁呪"卑・泥獄墜法"は法力の一種で、6種類存在する。一般的な法力よりも強力な力を得ることができるが、制御できない部分があるため禁呪とされた。なお、悪用されないように、"プログラム起動時に視界を奪う"などのアフターリスクが意図的に設けられている。

ポチョムキン

初出作品 家庭版『GG』
CV 安部 秀之：家庭版『GG』／近藤 隆：アーケード版『GGX』以降
PROFILE 身長：245cm／体重：656kg／血液型：O型

誇り高き巨大戦士

巨大な体躯を誇るツェップ流の格闘術の使い手で、誇り高く誠実な心の持ち主。他人の痛みを見過ごすことができず、圧力に対しては真っ向から立ち向かう。また、自然を愛する優しい人柄で、意味もなく人を傷つける暴力を嫌っている。"ツェップ科学王国"建国の立役者で、国家の治安維持にも貢献している。なお、現大統領のガブリエルに対しては絶対的な忠誠心を持つ。

奴隷兵士からの開放

元々は"空中武装皇国ツェップ"の奴隷兵士であり、過酷な労働と逃走抑止用の爆殺首輪による死の恐怖にさらされていた。しかし、第二次聖騎士団員選抜武道大会後に、当時の教官であるガブリエルとともにクーデターを起こし、平和的自治の奪還に成功した。その結果、奴隷制度が廃止となり、新王国である"ツェップ科学王国"が建国され、ポチョムキンも晴れて自由の身となった。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS ポチョムキンのコードナンバー

『GG』でポチョムキンが空中武装皇国ツェップの奴隷兵士だった頃のコードナンバーは"4595605381"。当時のポチョムキンは、ガブリエルたちからこのコードナンバーで呼ばれており、奴隷兵士の証である爆殺首輪をつけられていた。












1 『GG』ノーマルモードエンディング
2 『GG』ノーマルモードエンディング
3 『GG』ノーマルモードエンディング
4 『GG』ノーマルモードエンディング
5 『GGX+』アーケードモードエンディング
6 『GGXX♯R』アーケードモードエンディング
7 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
8 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
9 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
10 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 怪力であるがゆえの切実な悩み

ポチョムキンの趣味は、見た目とは裏腹に"絵を描くこと"。しかし、たぐいまれな握力を持つポチョムキンが使える鉛筆は、世界中を探してもなかなか見つからない。ちなみに、彼が求める理想の鉛筆とは、"4トンの筆圧に耐えられる鉛筆"だという。

チップ＝ザナフ

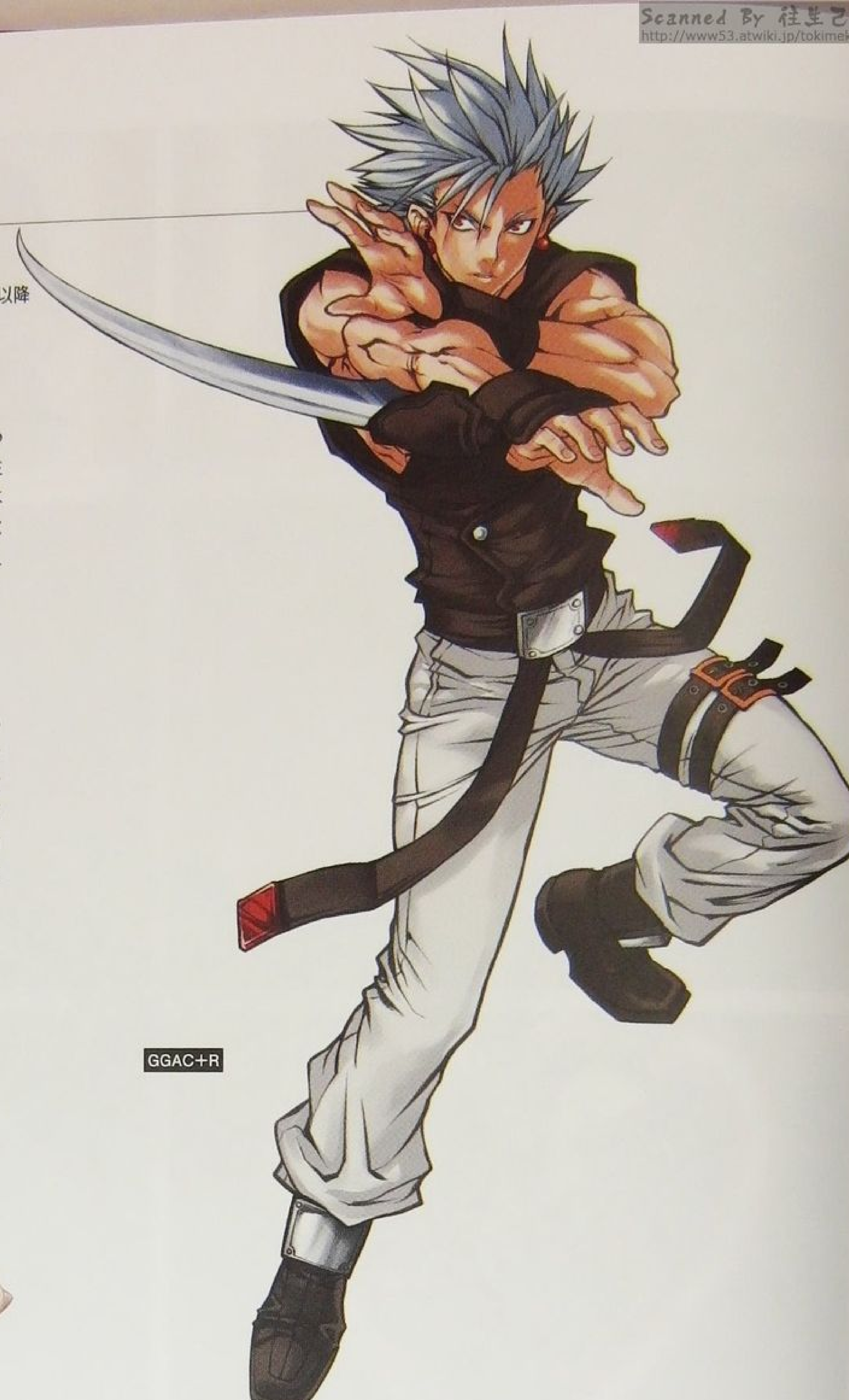
初出作品 家庭版『GG』
CV 森藤 卓弥：家庭版『GG』／三浦 岳：アーケード版『GGX』以降
PROFILE 身長：183cm／体重：67kg／血液型：B型

好戦的な忍術使い

ズバ抜けた戦闘センスを持つ忍術の使い手で、ちょっとしたことですぐにキレてしまうなど、血の気が多い性格。また、"強さ"にこだわりがあり、弱い者に対しては冷徹な考えを持つ。自身の短気な部分を抑制しようと努力しており、ゆくゆくは救いの手を差し伸べられる人間になりたいと思っている。なお、師匠である毅（つよし）の影響で日本の文化に興味を持っている。

チップと師匠・毅の関係

かつては麻薬中毒者であったチップは、所属していたマフィアに始末されるところを毅に救われる。恩義を感じたチップは毅のもとで修行生活を送っていたが、毅はザトーが所属するアサシン組織に殺されてしまう。死の淵にいる毅から「個の力は組織の力に及ばない」と諭されたが、チップは"より大きな組織を動かして復讐を遂げればいい"と考え、大統領を目指すようになる。


GGAC+R


GGISKA


GGAC+R

TIPS 師匠譲りの忍術の秘密

チップが使う師匠譲りの忍術は、主に気属性の法力を用いている。気属性は、火・雷・水・風属性の法力とは異なり、制御に高度な知識と才能が必要となるぶん、特殊な効果のものが多い。ジャパニーズは、この才能を備えている者が多いと言われている。












1 『GG』ノーマルモードエンディング
2 『GG』ノーマルモードエンディング
3 『GG』ノーマルモードエンディング
4 『GG』ノーマルモードエンディング
5 『GGX＋』アーケードモードエンディング
6 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
7 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
8 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
9 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
10 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 唯一無二の"空中挑発"

チップは『ギルティギア』シリーズのキャラクターの中で唯一、空中でも挑発を行うことが可能。そのモーションは、空中で攻撃判定を持つ手裏剣を投げるというもの。なお、手裏剣が相手に当たっても、与えられるダメージほんのわずかだ。

ファウスト

初出作品 家庭版『GGX』
CV 近藤 隆
PROFILE 身長:282cm／体重:55kg／血液型:不明

謎の天才外科医

善良な心を持つ天才外科医で、容姿と奇怪な言動から変人のように思えるが、性格は穏やかで温厚。また、礼節を重んじていることから、患者から厚い信頼を受けている。以前は世界最高の名医と呼ばれていたが、ある時に患者の少女を医療ミスで死なせてしまう。そのショックで凶悪な殺人鬼となっていた彼だったが、あることをきっかけに正気を取り戻した。現在は"可能な限りの命を救う"という信念を持ち、贖罪の旅を続けながら道中で多くの患者を治療している。

Dr.ボルドヘッドとの関係は？

『GG』には、ファウストと同じようなバトルスタイルで戦うDr.ボルドヘッドというキャラクターが登場する（CV:塩沢兼人）。医療ミスのショックで狂気に走るなど、ファウストとは共通点が多いが、両者が同一人物であるとは明言されていない。右のページに掲載している『GG』のノーマルエンディングのCGは、ファウストではなくDr.ボルドヘッドのもの。



GGAC+R



GGISKA

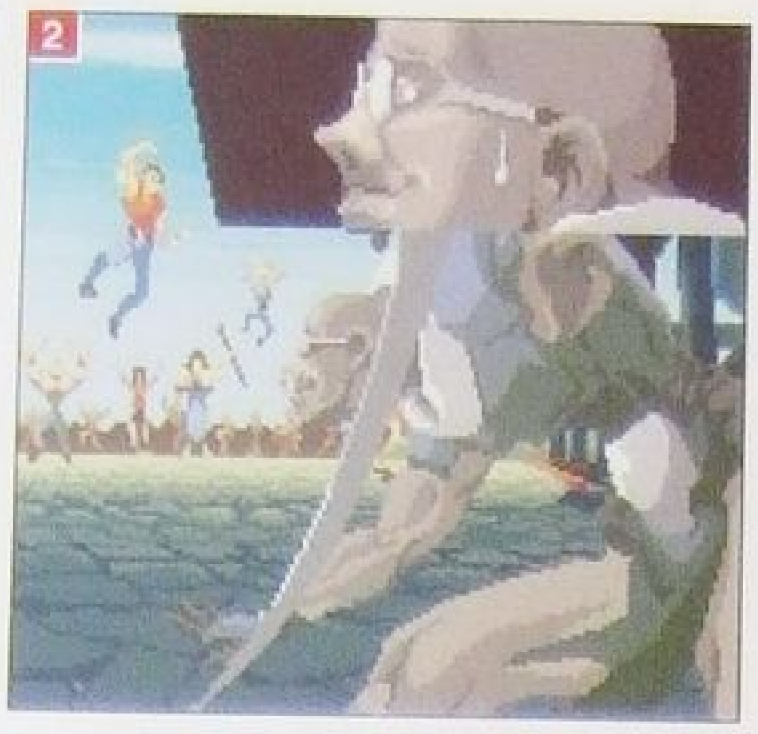


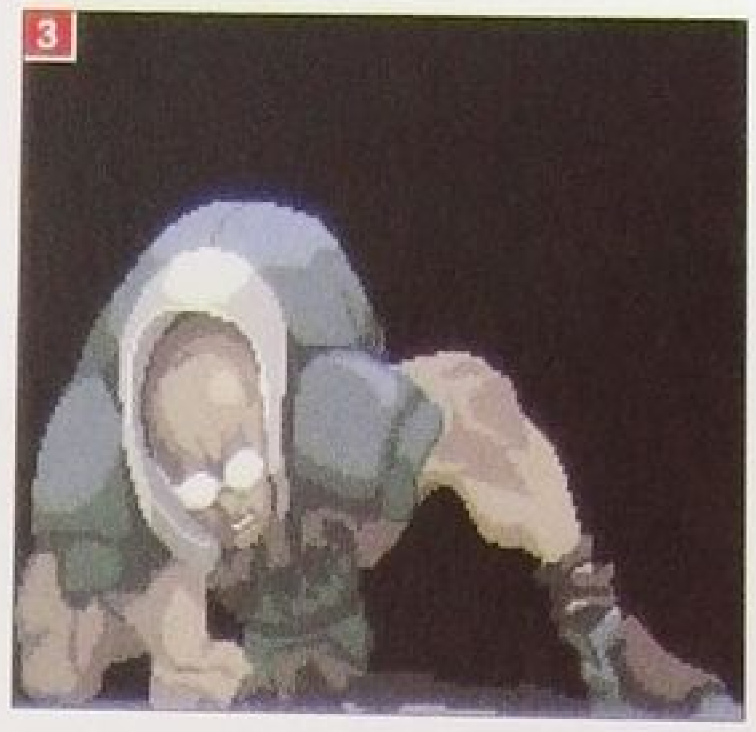
GGAC+R

TIPS 高度な技術による奇想天外な攻撃

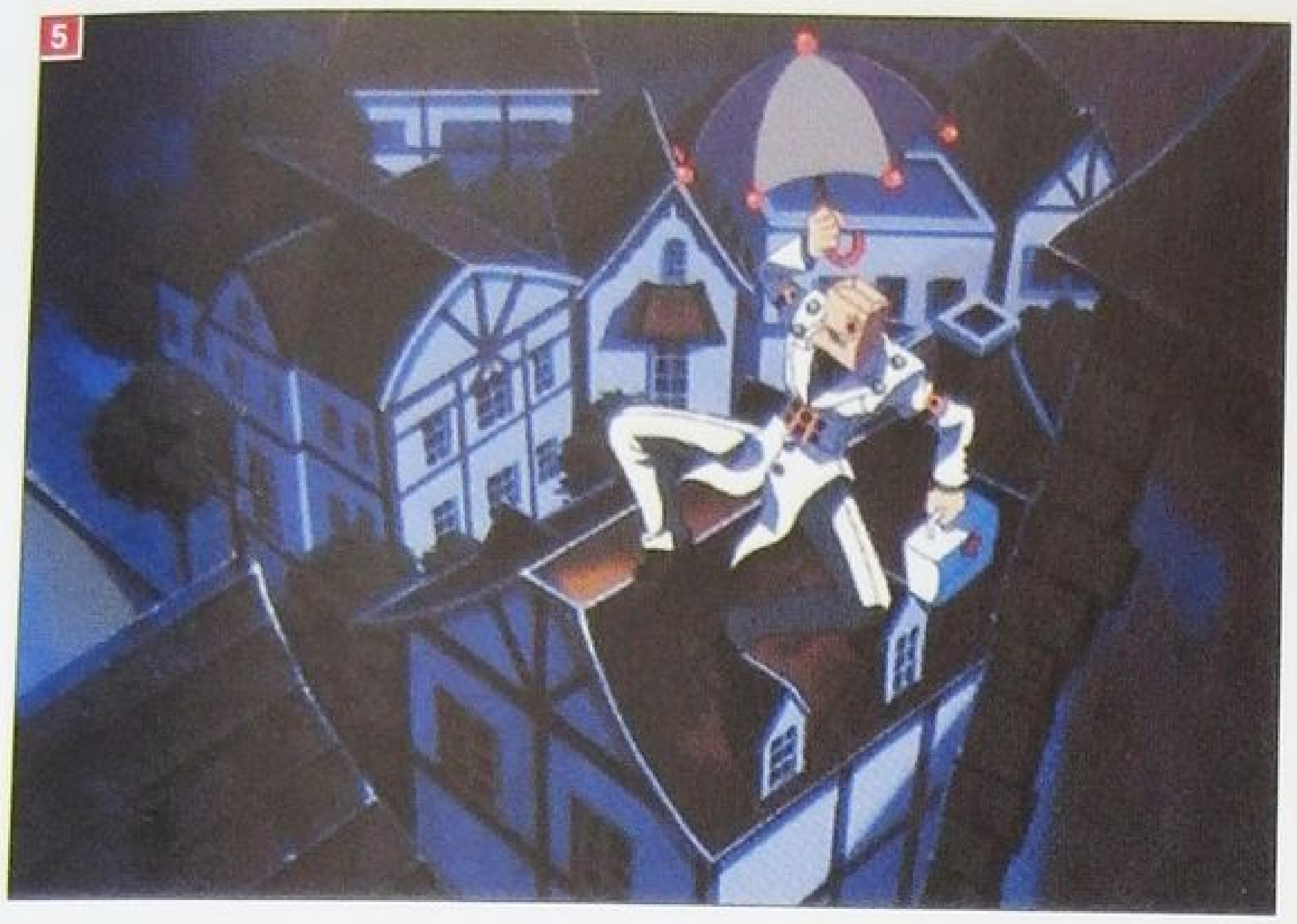
ファウストが使う技には、首を伸ばすように自身の肉体を変形させるものや、何もない空間にドアを出現させて瞬間移動するものなど、奇想天外なものが多い。これらは、法力体系の最高峰に位置する"物質転移"や"空間歪曲"を利用しているからこそ可能なのだ。

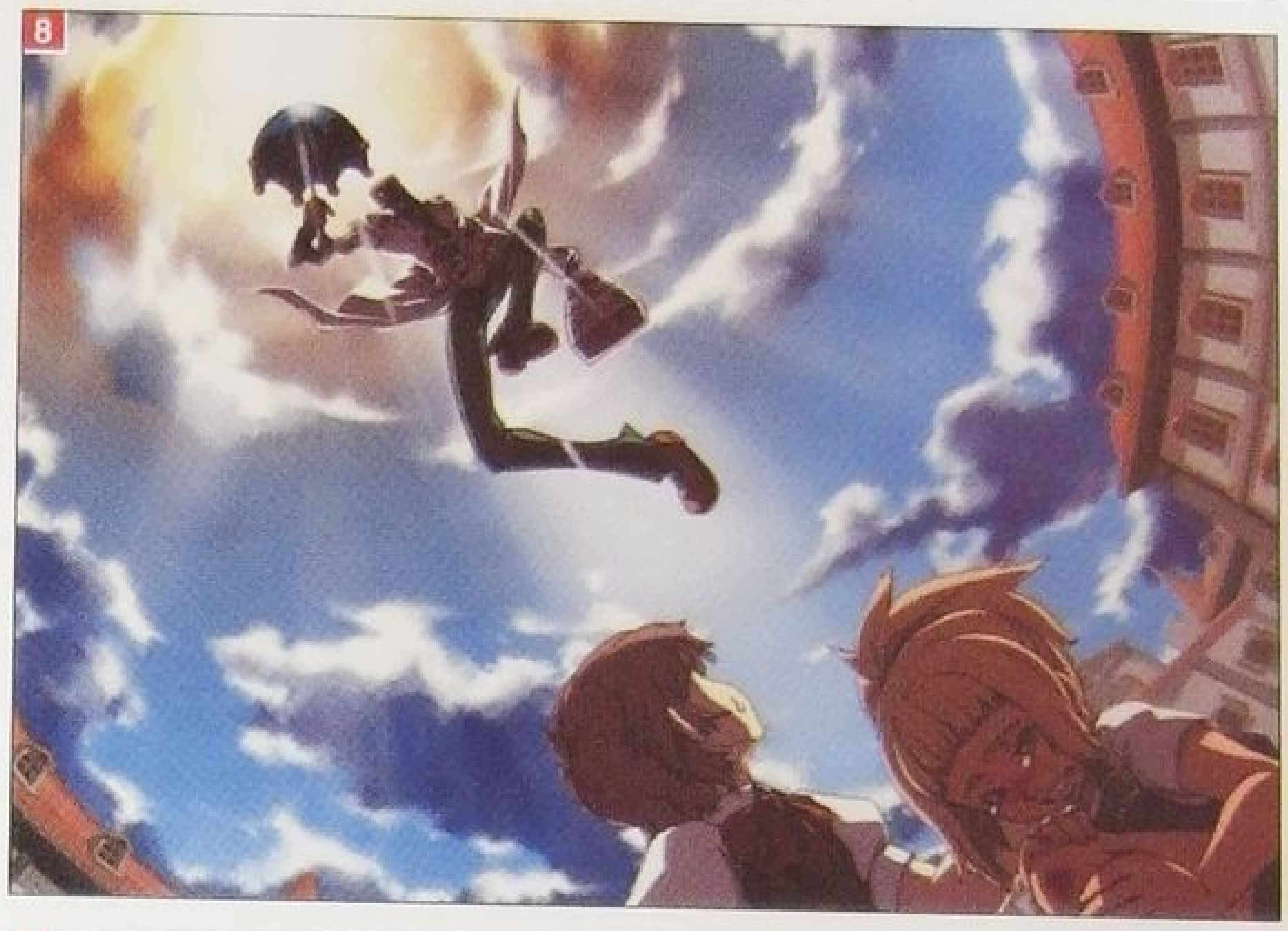




















1 「GG」ノーマルモードエンディング
2 「GG」ノーマルモードエンディング
3 「GG」ノーマルモードエンディング
4 「GG」ノーマルモードエンディング
5 「GGX+」アーケードモードエンディング
6 「GGXX＃R」アーケードモードエンディング
7 「GGSLASH」アーケードモードエンディング
8 「GGAC+R」アーケードモードエンディング
9 「GGAC+R」ストーリーモードエンディング
10 「GGISUKA」アーケードモードエンディング

TIPS ファウストがかぶる紙袋の原案

ファウストがかぶっている頭の紙袋は、かつて石渡太輔氏が自分の机の下で寝ていたところ、それを見かけた開発スタッフが「君の将来はこんなだね」と描いたイラストがもとになっているという。そのイラストは"紙袋を被った全裸のホームレス姿"。とても印象に残っていたらしい。

梅喧（ばいけん）

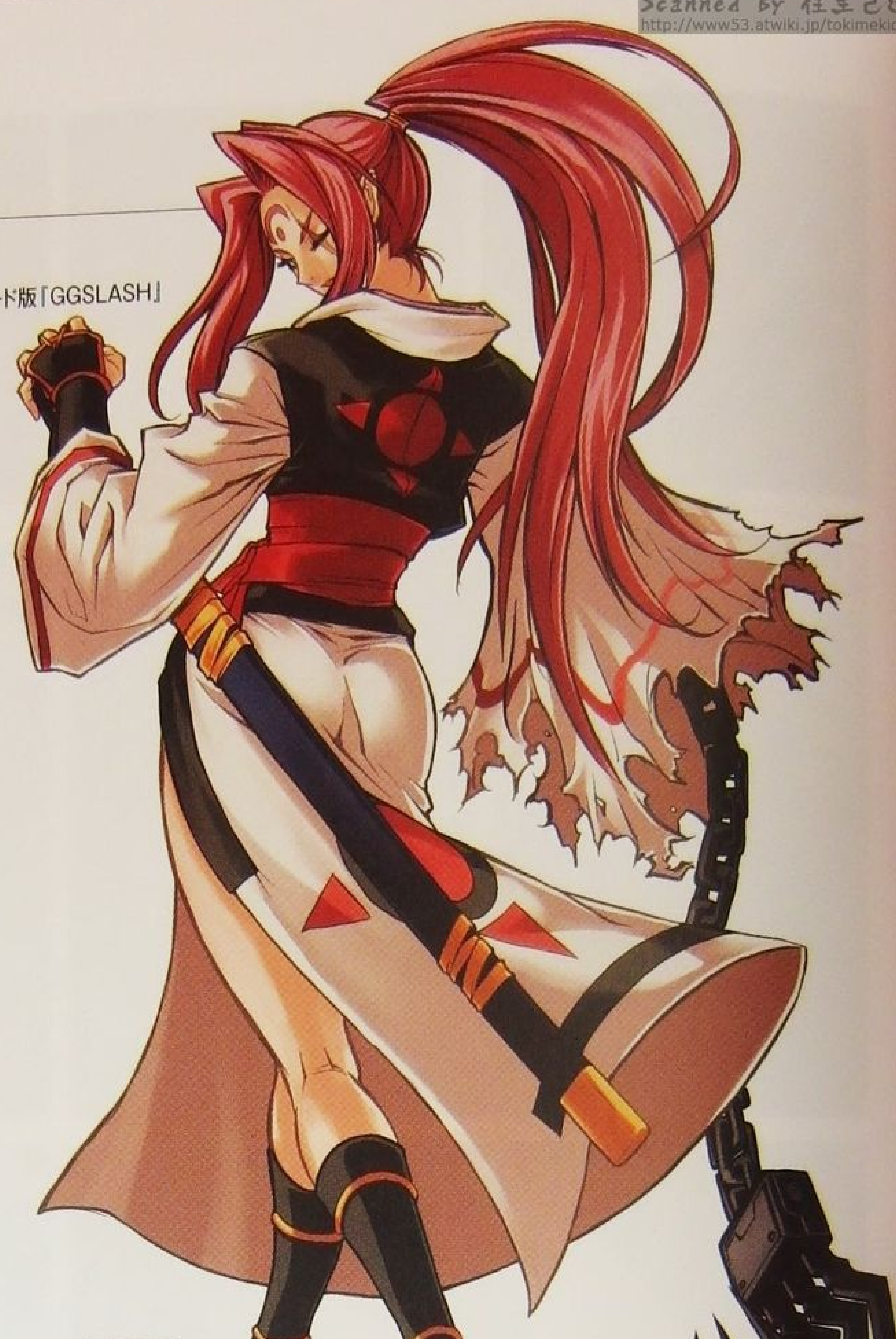
初出作品 家庭版『GG』
CV こおろぎ さとみ：家庭版『GG』／須藤 みほ：アーケード版『GGX』～アーケード版『GGSLASH』
米本 千珠：アーケード版『GGAC』以降
PROFILE 身長：162cm／体重：45kg／血液型：B型

女を捨てた剣客

修羅の道を歩き続ける生粋の剣士。男勝りな性格で非常に喧嘩っ早く、頭に血が上りやすい。そのため、考えるより先に行動を起こすタイプである。また、自分の主義主張に対しては素直で、意見が対立すると白黒をはっきりつけなければ気が済まない。ただし、相手の意見のほうが筋が通っていると判断した場合は、その意見を尊重するだけの器量を持ち合わせている。

“あの男”への復讐心

幼い頃、生活していた施設をギアに襲撃され、自身の左目と右腕、そして両親や友人まで失ってしまう。この時、大勢のギアに囲まれた“あの男”を目撃しており、直感的に復讐すべき相手として激しい憎悪を抱くようになった。以降の行動原理はすべて“あの男への復讐”であり、暗器と刀剣を使った格闘術を磨きながら復讐を成し遂げるための旅を続けている。



GGAC+R



GGISKA



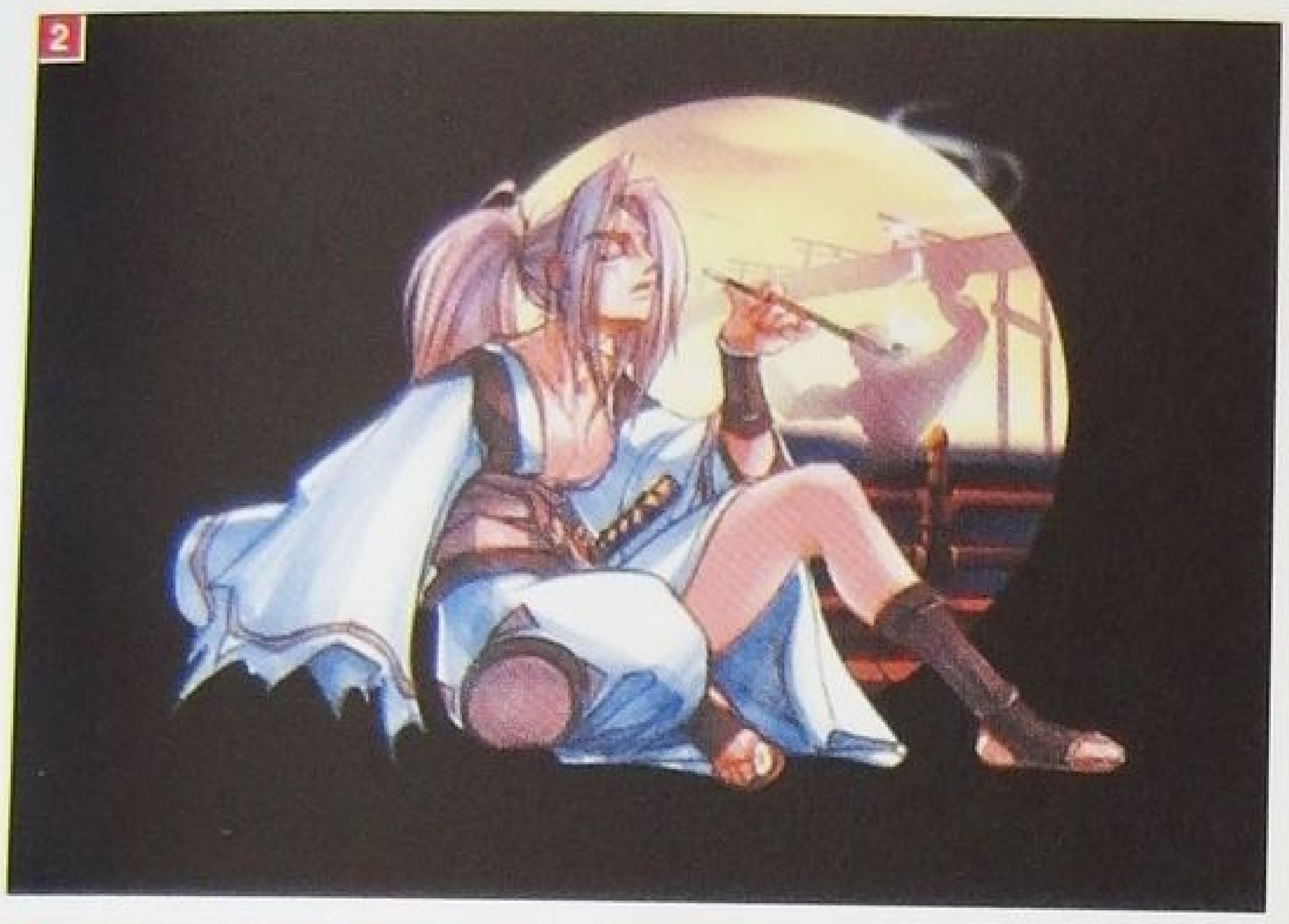
GGAC+R

TIPS 梅喧が使いこなす暗器の数々

暗器とは、他人がわからないように衣服の中などに隠し持った武器を指す。梅喧は鉄扇、鉤針、複数の刃が付いた刀物など、多くの暗器を駆使して戦っている。なお、彼女は失った腕の代わりに義手を付けているが、その義手も暗器として使えるものだ。

















1 『GGX+』アーケードモードエンディング
2 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
4 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
7 『GGAC+R』ギャラリーモード／猫式 カトヤ
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 何もないとこから畳を出せる理由

畳返しを使う際、梅喧は何もない空間から畳を突然呼び出している。これは、気属性の法力によるもの。ただし、彼女の場合は法力を使っているという自覚はまったくなく、本能的に法力による特殊な召喚術を使用しているようだ。

蔵土縁 紗夢（くらどべり じゃむ）

初出作品 アーケード版『GGX』
CV 小森 まなみ
PROFILE 身長：163cm／体重：不明／血液型：B型

勝ち気なじゃじゃ馬娘

中華の百の技法を極めた料理人。勝ち気で生意気な性格をしているじゃじゃ馬娘で、優柔不断な軟弱者を激しく嫌っている。ただし、自分とビジュアル系の美男子に対しては非常に甘いという、典型的な自己中心型タイプ。実は、自他を風刺した視点で鋭く観察することができる超現実主義者という一面も持っているが、本来の自分は決して誰にも見せることはない。

料理人としての紗夢

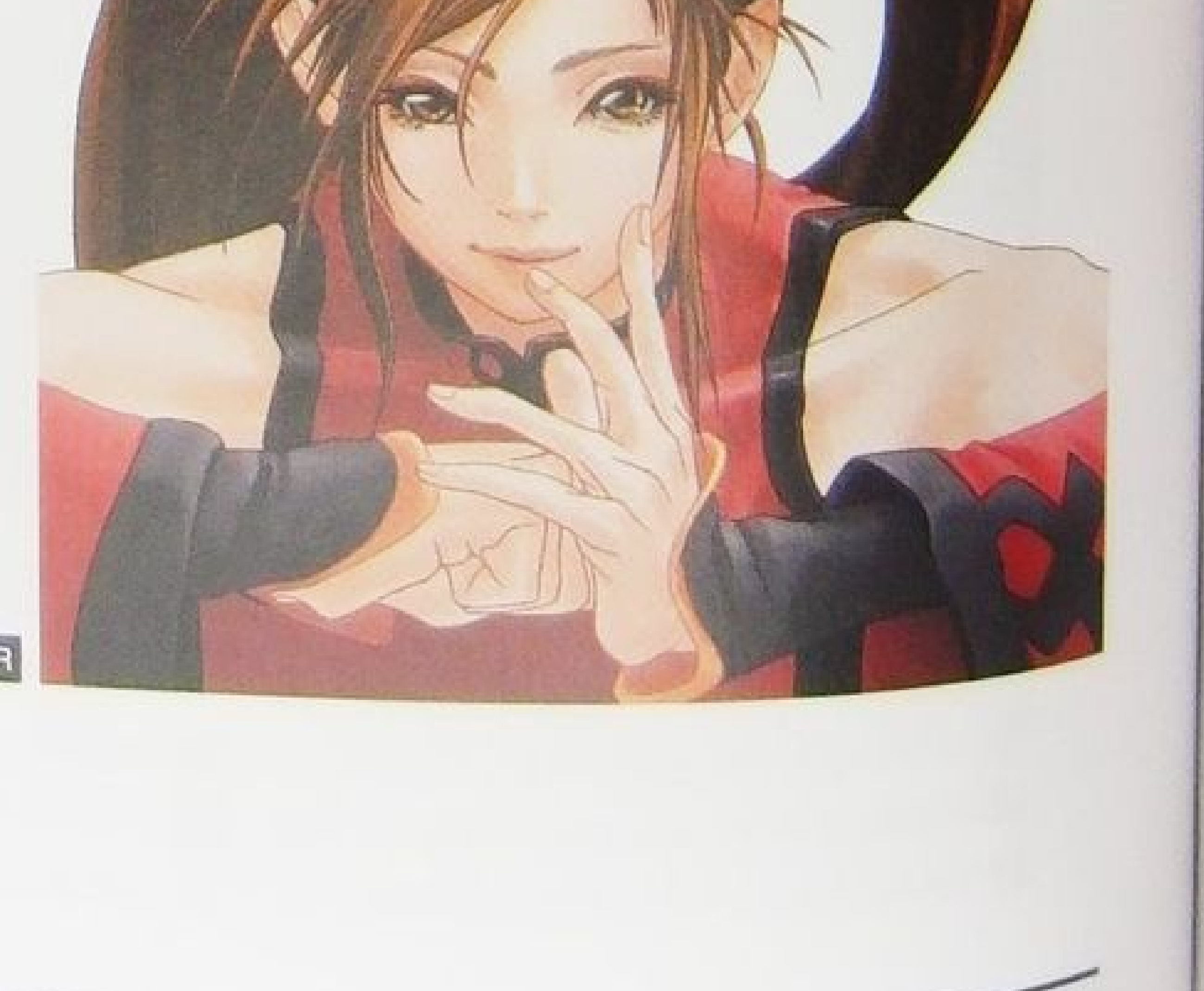
この世に名を残さんとする料理人で、"誰が食しても美味しい料理"を追い求めている。この持論を証明するために自分の店を構えようとした紗夢は、懸賞金がかかっていたディズィーに目をつけた。紗夢がディズィーのもとへたどり着いた時は、すでにソルによって倒された後だったが、"ギアは自分が粉々に吹っ飛ばした"と報告し、その懸賞金をもとに念願の自店を手に入れた。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS 業界を二分する華堅と妃悠磨

中華料理界の勢力は2つの店で二分されている。"華堅（ハナガタ）"は材料の値段に糸目を付けず、美味な料理を作ることを信条としており、"妃悠磨（ヒュウマ）"は愛情を注いだ料理で人を幸せにすることを重視している。なお、紗夢はこのどちらの考えに対しても否定的である。










1 『GGX＋』アーケードモードエンディング
2 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
4 『GGAC＋R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC＋R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC＋R』ストーリーモードエンディング
7 『GGAC＋R』ギャラリーモード／犬威 赤彦
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 美形好きな紗夢が求める男

美形男子が大好きな紗夢が、自らの店のボーイとして目を付けた男性が2人いる。1人目はカイで、対戦前は必ずボーイに勧誘するほどのお気に入りだ。2人目は、なんとブリジット。一目見ただけで男性と見抜き、5年後の姿を期待しているようだ。

ジョニー

初出作品 アーケード版『GGX』※
CV 若本 規夫
PROFILE 身長：184cm／体重：72kg／血液型：O型
※NPCでの初出は家庭版『GG』。

粋でダンディーな義賊

メイの所属する"ジェリーフィッシュ快賊団"のリーダーを務めている空賊。飄々とした態度で死語を好んで使うなど、信頼のおけない人物という印象を与えがち。しかし、その実は深い知識と経験を持つ切れ者で、ガブリエルやカイからも一目置かれている。また、弱者を助けるという強い信念を持っており、人間に限らず動物やギアであっても、助けを求める者には手を差し伸べる。

快賊の誕生

13歳の時に父をギアに殺されて戦災孤児になったジョニーは、愛を失うことに怯えてふさぎ込んでしまう。しかし、同じような境遇の孤児が大勢いるということを知り、孤独に耐えられない人間もいるということに気付く。この時、人に情を与えることができる人間になろうと決意したジョニーは自身を"快賊"と名乗り、孤独に疲れている命を救おうと決意したのだった。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS ジョニーが使う居合斬りの流派

ジョニーが使う居合斬りの流派は幻影博文派燕月剣で、師匠である雲長博文から授かったもの。なお、彼の代名詞とも言える必殺技の"ミストファイナー"は、幻影博文流燕月剣の奥義を生かして編み出された技である。





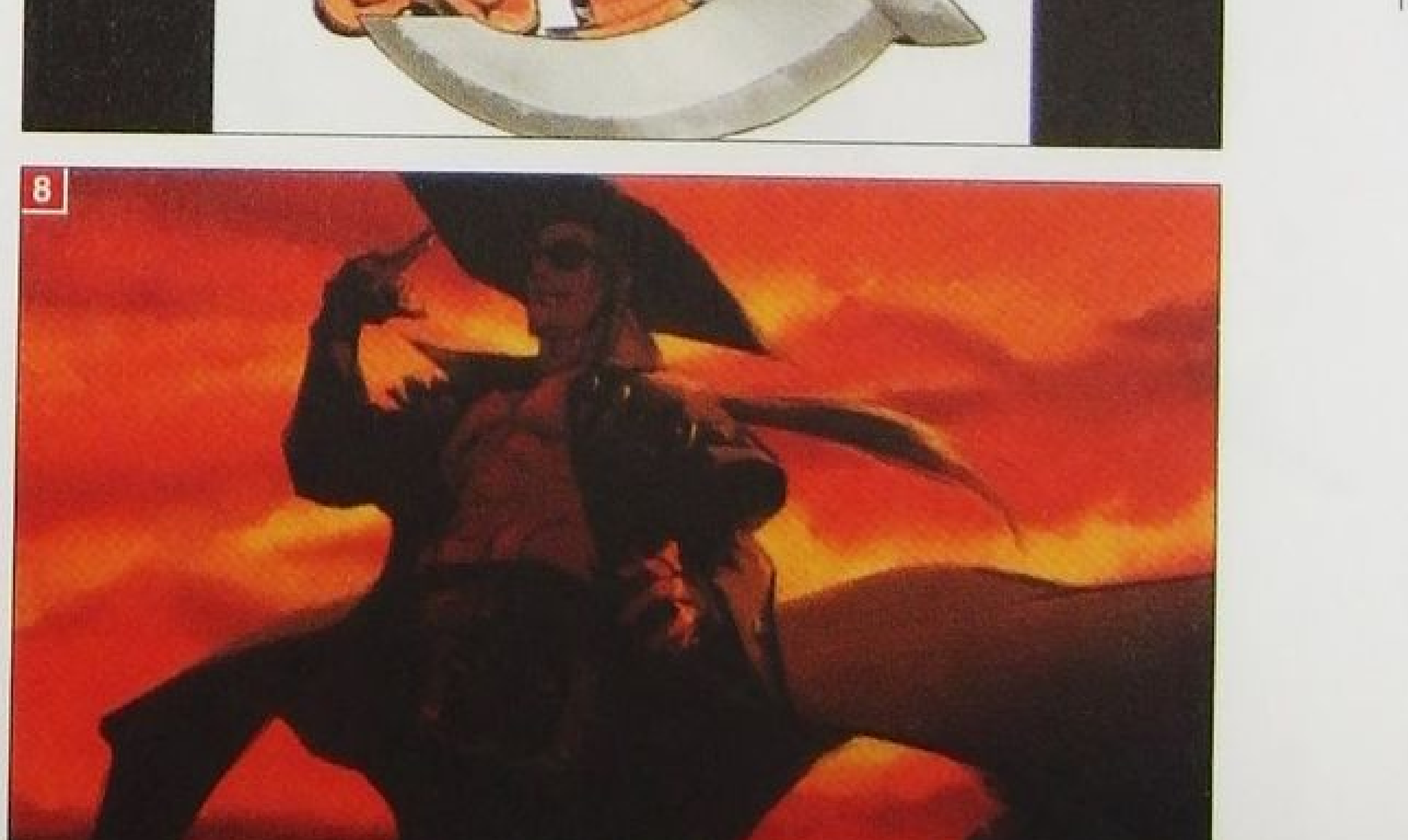












1 『GGX+』アーケードモードエンディング
2 『GGXX#R』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
4 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
7 『GGAC+R』ギャラリーモード／せんのあき
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS **ジョニーの通り名は必殺技にも登場**

国際警察機構の関係者と秘密裏に連絡をとる場合などは、"ジョニー"という本名ではなく、通り名の"J"を使っている。ちなみに、ゲーム中でジョニーが使う覚醒必殺技"それが俺の名だ"では、炎とともに相手に"J"の文字を刻む演出が用意されている。

アクセル=ロウ

初出作品 家庭版『GG』
CV 難波 圭一
PROFILE 身長:179cm／体重:78kg／血液型:B型

楽天的なタイムスリッパー

未来、過去を行き来するさすらいのタイムスリッパー。典型的な楽天家で、物事を深く考えないアバウトな性格をしている。そのうえ、"女の意地悪は男の甲斐性"という信条を持つ好色家。いい加減な性格の一方で、あらゆるものを冷静に観察、分析する能力を備えている。また、"死"という存在を激しく嫌っており、相手がどんな悪党でも、決して命を奪うといった制裁はしない。

制御不能なタイムスリップ体質

ある日突然身につけてしまったタイムスリップ体質は、自分の意志で制御できず、いきなり別の時代に飛ばされてしまうというもの。医学で治すことは叶わなかったが、さまざまな時代を渡り歩いている中で、自分と同一の存在がいることと、その存在こそがタイムスリップ体質の原因だということを突き止める。恋人を残している元の時代に戻るため、アクセルは時代を渡り続ける。



GGAC+R



GGISKA

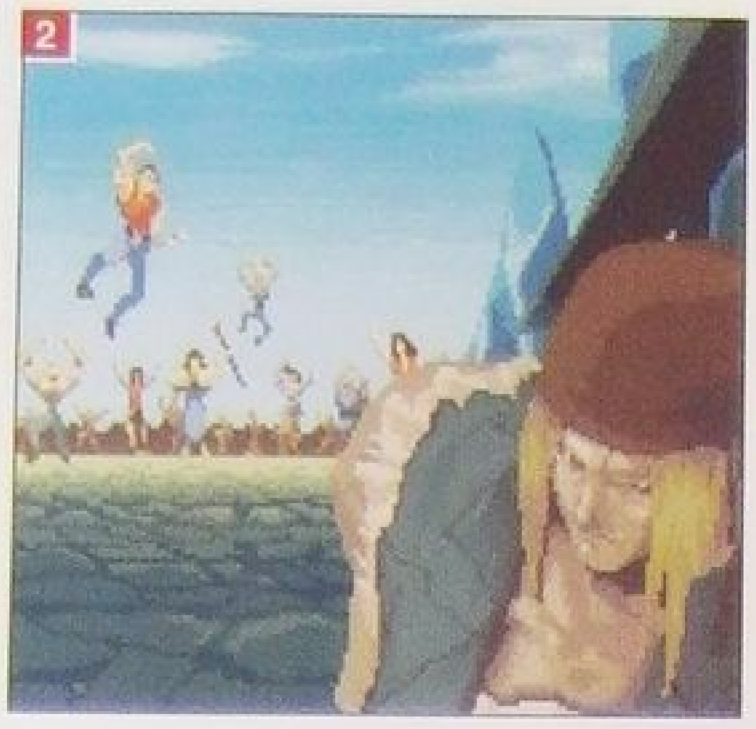


GGAC+R

TIPS アクセルの武器は鎖鎌+火の法力

アクセルが使う武器は、タイムスリップ体質になる前から愛用している二刀の鎖鎌。リーチが長い攻撃を繰り出すことができるうえ、本能的に使用している火属性の法力の力を加えることによって、驚異的な攻撃を繰り出すことが可能となっている。





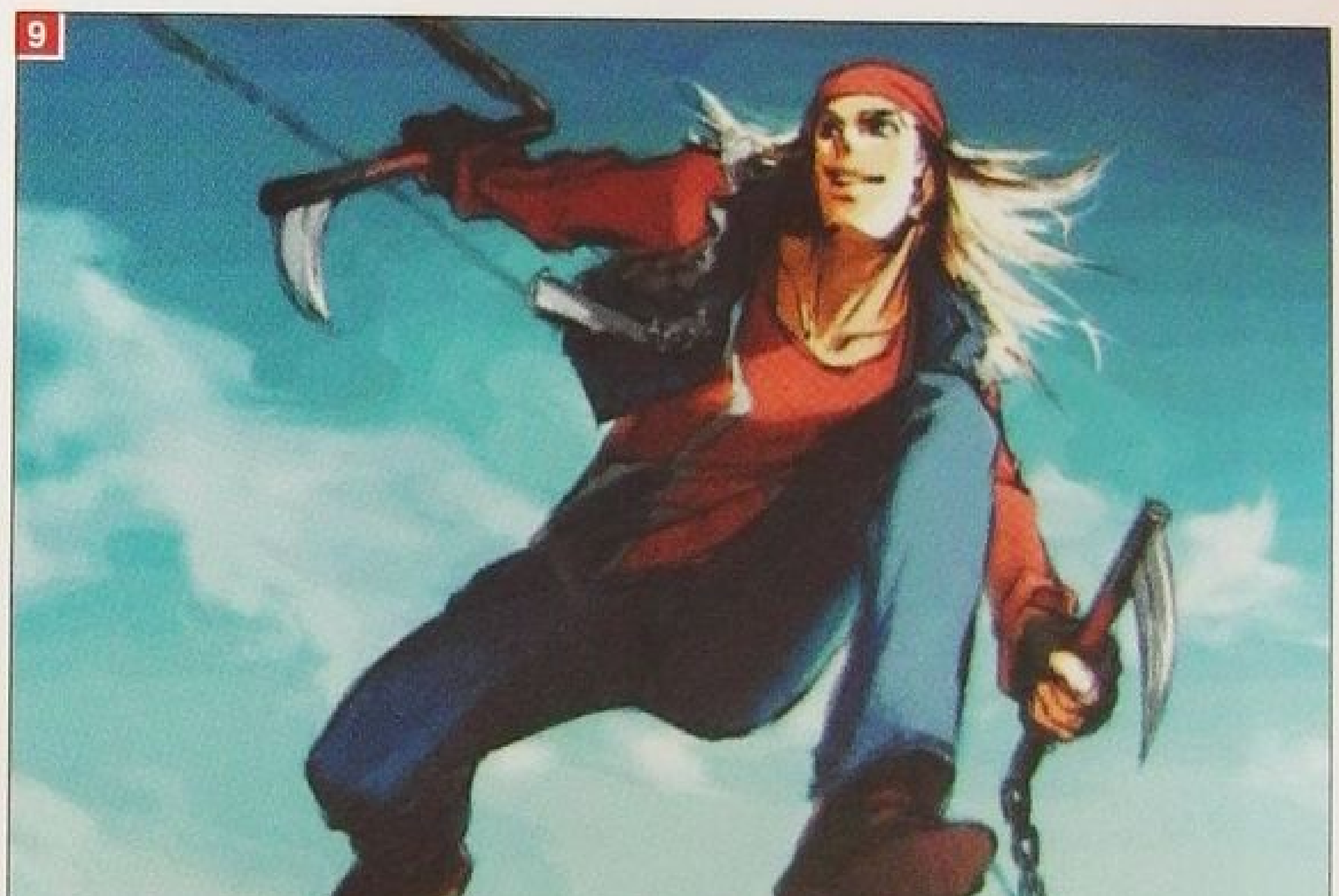
















1 『GG』ノーマルモードエンディング
2 『GG』ノーマルモードエンディング
3 『GG』ノーマルモードエンディング
4 『GG』ノーマルモードエンディング
5 『GGX+』アーケードモードエンディング
6 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
7 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
8 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
9 『GGISUKA』アーケードモードエンディング
10 『ゲーマガ』2006年11月号（SBクリエイティブ）／森 利道

TIPS 時間移動で生まれた特殊な人間関係

多くの時代にタイムスリップしてきたアクセルは、いろいろな時代で数々のキャラクターと面識がある。特にソルとは何度も会っており、アクセルはソルの子ども時代を知る数少ない人物である。また、アクセル自身、イノのことをよく見かける気がしているが、真実は定かではない。

御津 闇慈(みと あんじ)

初出作品 アーケード版『GGX』
CV 五十嵐 亨
PROFILE 身長:183cm/体重:68kg/血液型:B型

熱血漢の日本人

ジャパニーズこと日本人の純粋な血を受け継ぐ者。理屈より直感に従って行動する熱血漢で、深慮が足りずに後先を考えない言動が目立つ。また、特別に正義感を振りかざしているわけではないが、曲がったことや納得がいかないことに対しては反発の感情をあらわにする。なお、しばしば人を小馬鹿にしたような態度を取るが、悪意ではなく闇慈なりの愛嬌の表れである。

特別扱いされることへの反発

闇慈は貴重な存在とされているジャパニーズであるため、世界的な保護環境に置かれてきた。だが彼は一般の人とは違う扱いをされることに反発を覚え、自らの人種を偽って旅を続けることを選ぶ。なお、日本を壊滅に追いやった原因であるギアと、その製作者である"あの男"の行方を追っているが、その目的は復讐ではなく、純粋な知的好奇心を満たすためである。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS 謎に包まれた絶扇の入手経緯

闇慈が拾った神器・絶扇は、扇子状の形状をしており、風属性の法力を増幅する効果を持っていること以外は謎に包まれている。なお、闇慈が絶扇を拾った経緯に関しても、これまでのストーリーでは語られていない。神器の中でも、絶扇は謎に包まれたものとなっている。

1


5


2


6


3


7


4


8


1 『GGX+』アーケードモードエンディング
2 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
4 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
7 『GGISUKA』アーケードモードエンディング
8 『ゲーマガ』2006年12月号（SBクリエイティブ）／津崎 真弓

TIPS 舞うように戦う戦闘スタイル

闇慈の戦闘スタイルは"舞"の動きを取り入れたもので、相手の攻撃に対する返し技が中心。彼専用のガードポイント（技の途中に設定された、攻撃を受けてもやられモーションにならない）を利用して、敵の攻撃をいなしたり、特殊な技へ派生させたりすることができる。

ヴェノム

初出作品 アーケード版『GGX』
CV 八重田 幹雄:アーケード版『GGX』~家庭版『GGSLASH』
諏訪部 順一:アーケード版『GGAC』以降
PROFILE 身長:179cm/体重:66kg/血液型:A型

穏やかな暗殺者

ザトー失踪後のアサシン組織のリーダー。穏やかで隠し事ができない素直な性格をしている。幼い頃から感情を与えられない環境で育ってきたため、人生に価値を見いだせないまま月日を重ねており、無意識のうちに自分の存在意義を求めている。また、与えられた任務は責任をもって完遂するが、直感的に殺人を嫌っているため、仕事以外の殺生には息苦しさを覚えている。

ザトーへの忠誠心

幼くして孤児となったヴェノムは、アサシン組織に拾われて暗殺者となったが、繊細な性格が仇となって暗殺者としての才能を開花させられずにいた。だが、当時の組織の新リーダーとなったザトーはヴェノムの才能を見抜き、手を差し伸べた。これに恩義を感じたヴェノムはザトーに絶対の忠誠を誓い、暗殺者としての価値を高めた。その忠誠心はザトーの死後も変わることはない。



GGAC+R



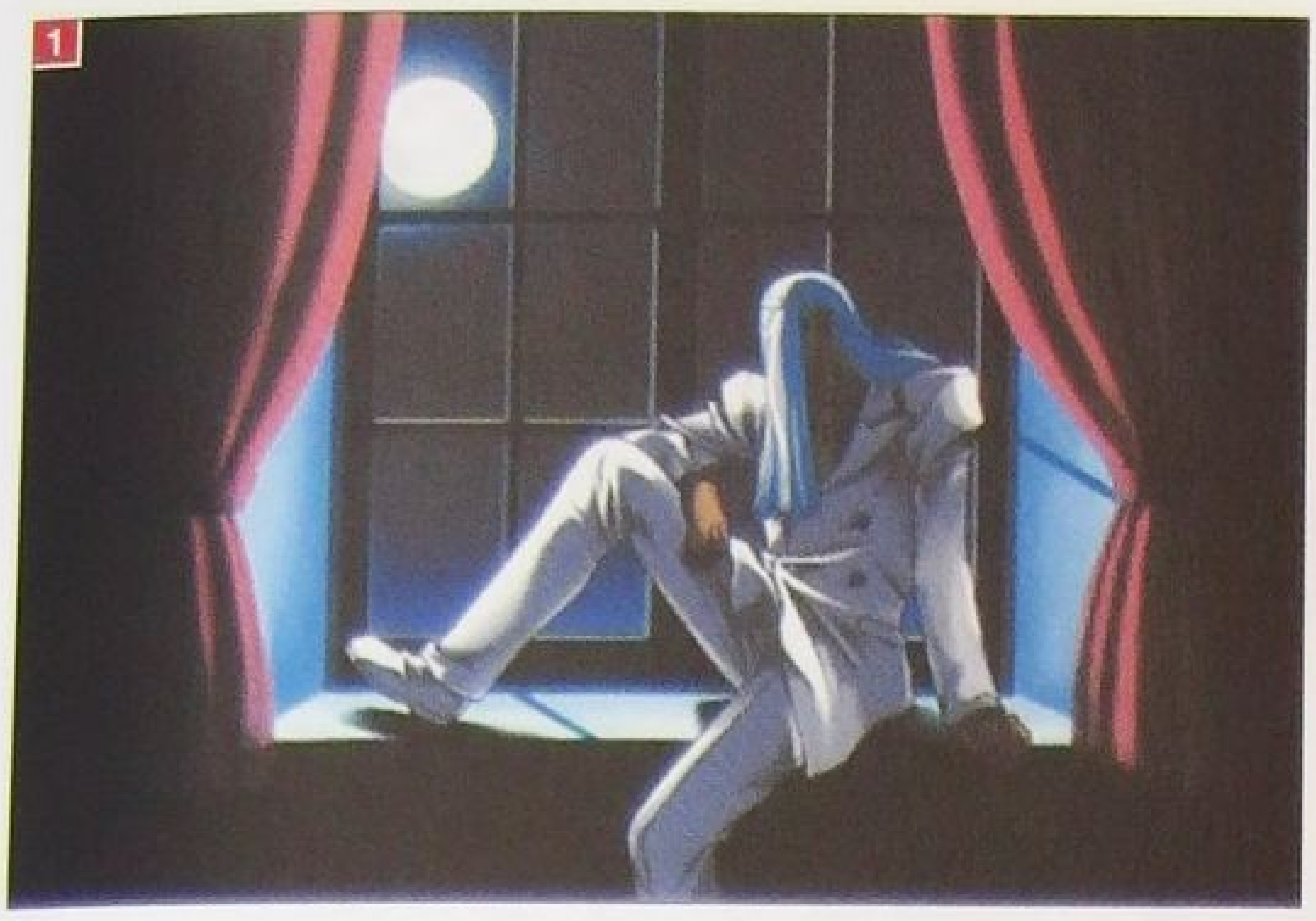
GGISKA



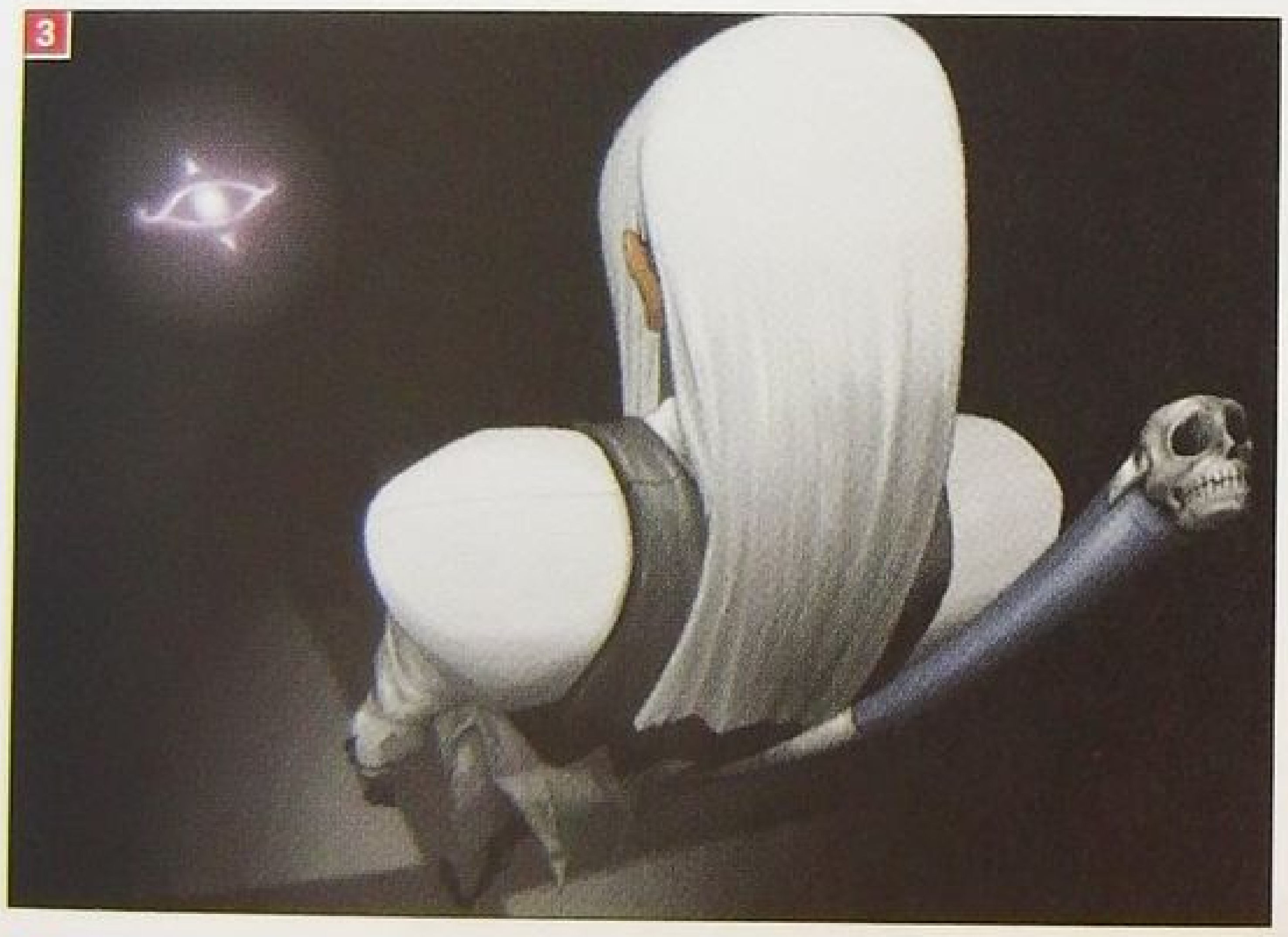
GGAC+R

TIPS ビリヤードを模した独自の戦闘技術

ヴェノムはキューとボールを使い、ビリヤードをモチーフとした攻撃を得意としている。この戦法は、他のアサシン組織のメンバーであるザトーやミリアのような禁呪に頼ったものではなく、彼が独自に編み出した特殊な戦闘スタイルとなっている。

1


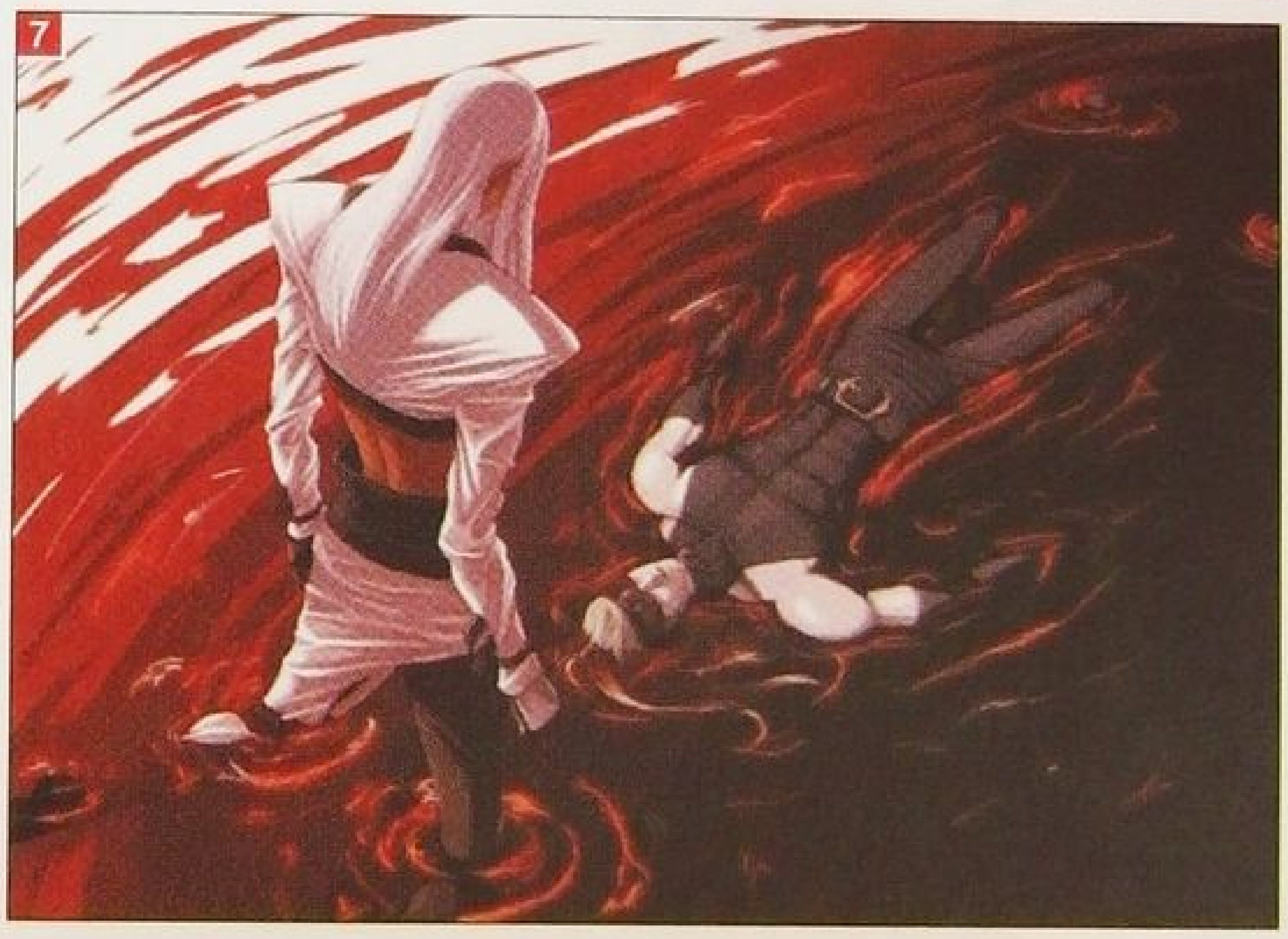
2

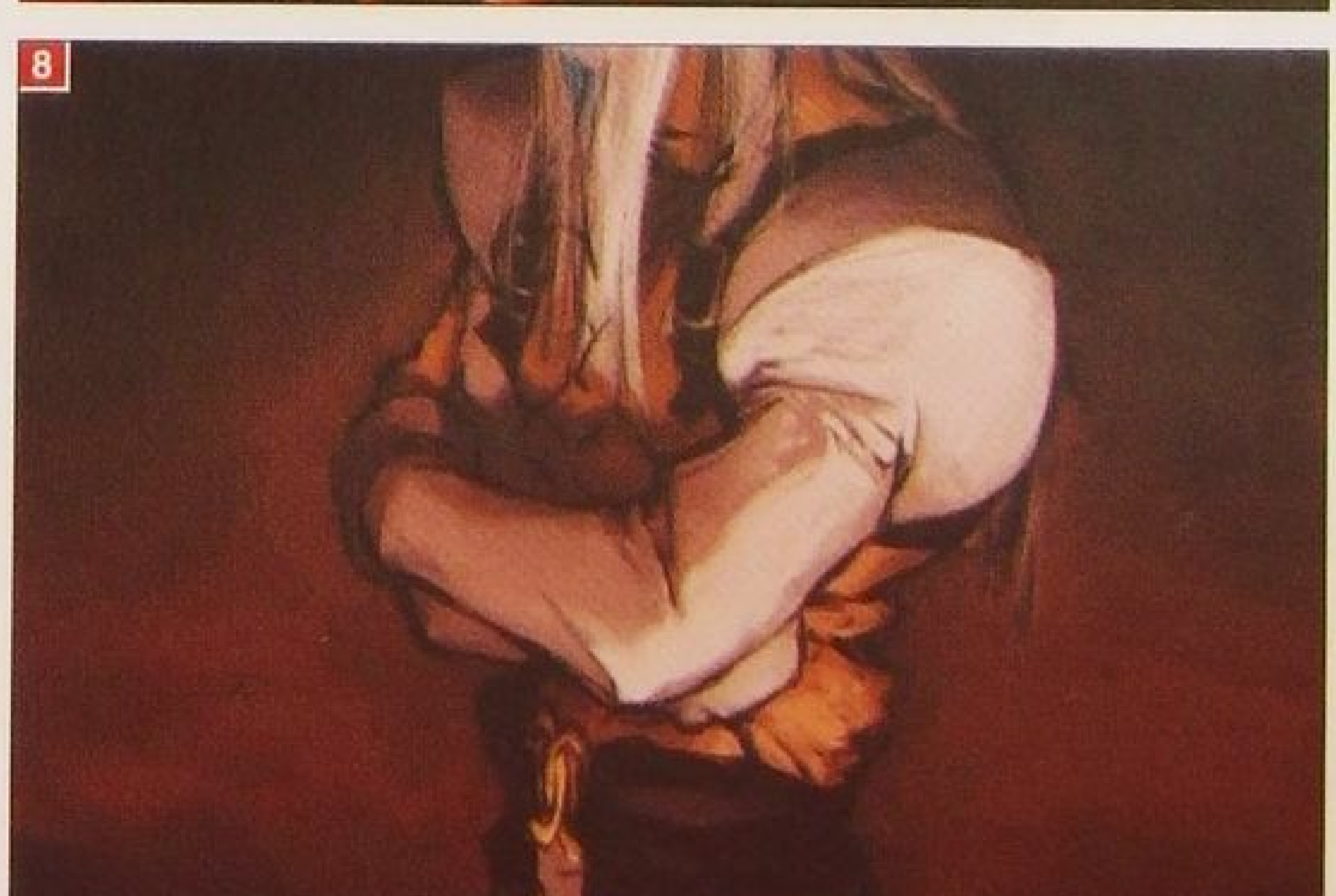

3


4


5


6


7


8


1 『GGX+』アーケードモードエンディング
2 『GGXX♯R』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
4 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
7 『GGAC+R』ギャラリーモード／津崎 真弓
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 幻の技・ヴェノムロケット13号とは？

ヴェノムロケット13号とは、ゲームボーイアドバンスで発売された『GGAD』でのみ使える覚醒必殺技。4基のヴェノムの形をしたロケットが水平に飛び、相手を攻撃するというシュールな技で、かつてボツになった案を再現した技だという。

テスタメント

初出作品 家庭用『GG』
CV 高見（あっくん）：家庭用『GG』／小林 克彰：アーケード版『GGX』以降
PROFILE 身長：185cm／体重：73kg／血液型：解析不能

心優しき人型ギア

大切なものを守るために鎌を振るう悲劇の人型ギア。人のためにできることがあれば、自らを犠牲にすることをいとわない優しい心を持つ。特に子どものことを非常に大切に思っており、過去に孤児を引き取って世話をしていたこともあったほど。また、博愛主義的な思考の持ち主であり、罪をとがめることよりも更正を促すことのほうが重要だと考えている。

絶望を生んだ悲劇

かつてはクリフに養子として育てられており、聖騎士団の一員として活躍していたが、任務中に囚われてギアに改造されてしまう。強制的にすり込まれた"人類抹殺"の命令に従い、多くの人間を殺めたテスタメントは、自我を取り戻した後、罪の重さに絶望する。しかし、ディズィーと出会い、彼女をよりどころとしていくうちに、大切なものを守るという本来の自分を取り戻していった。



GGAC+R



GGISKA



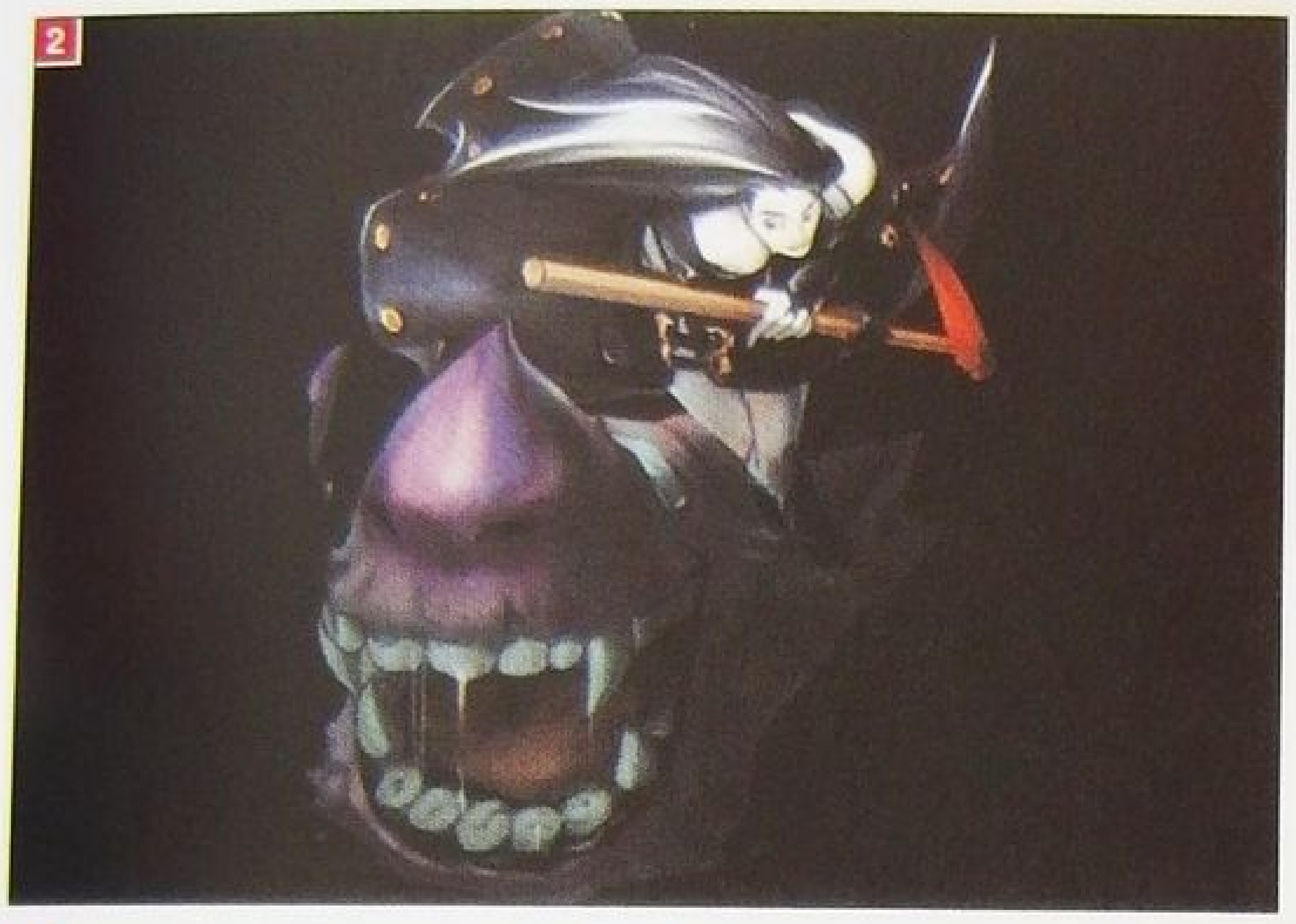
GGAC+R

TIPS 異界の存在 サキュバス

テスタメントが召喚するサキュバスは、ギアの力を使って呼び出す異界の存在。異界とは『GG2』におけるバックヤードと同一の世界であり、サキュバスの情報がバックヤードに存在している限り、たとえやられても、何度でも呼び出すことが可能となっている。

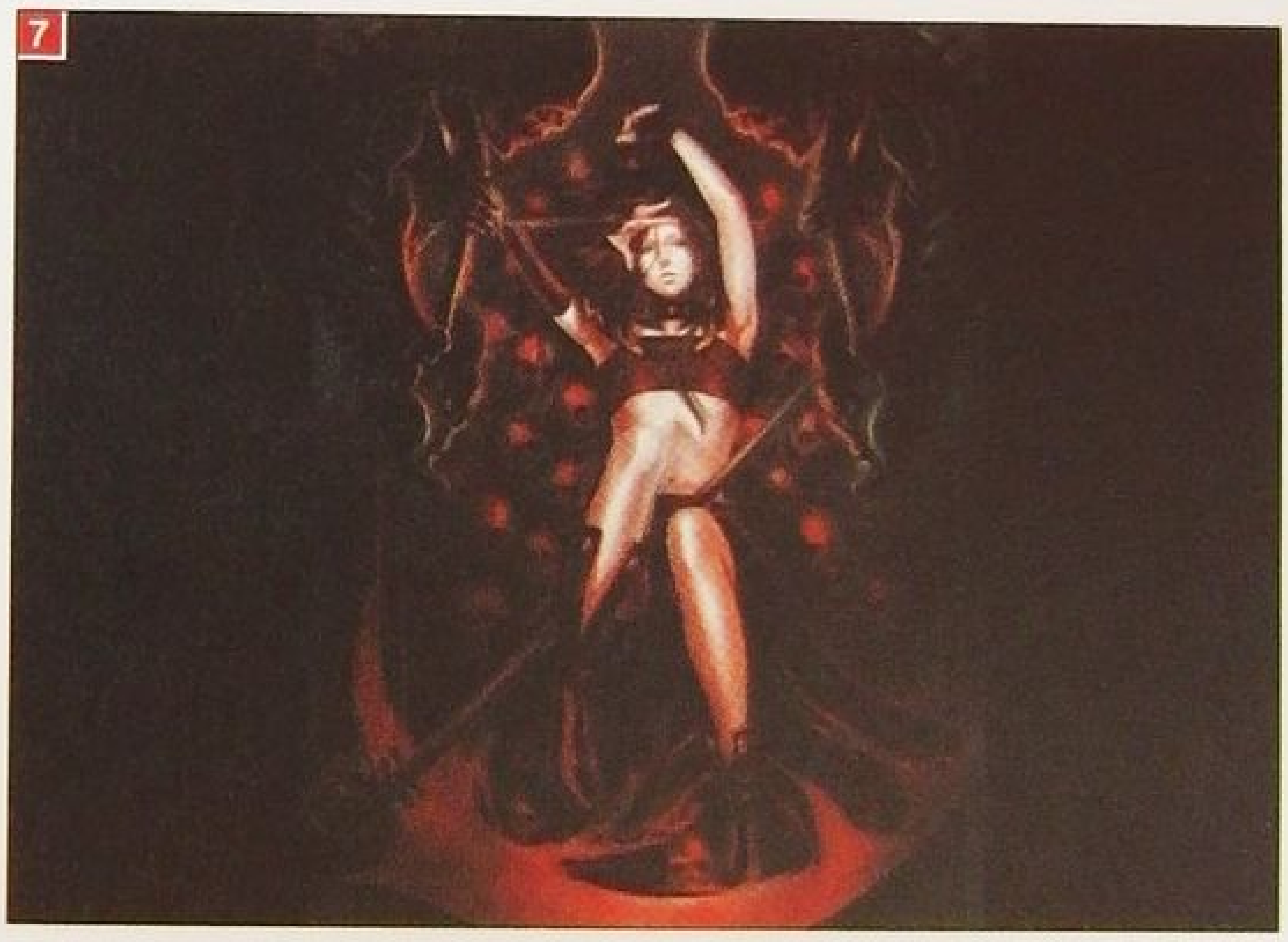




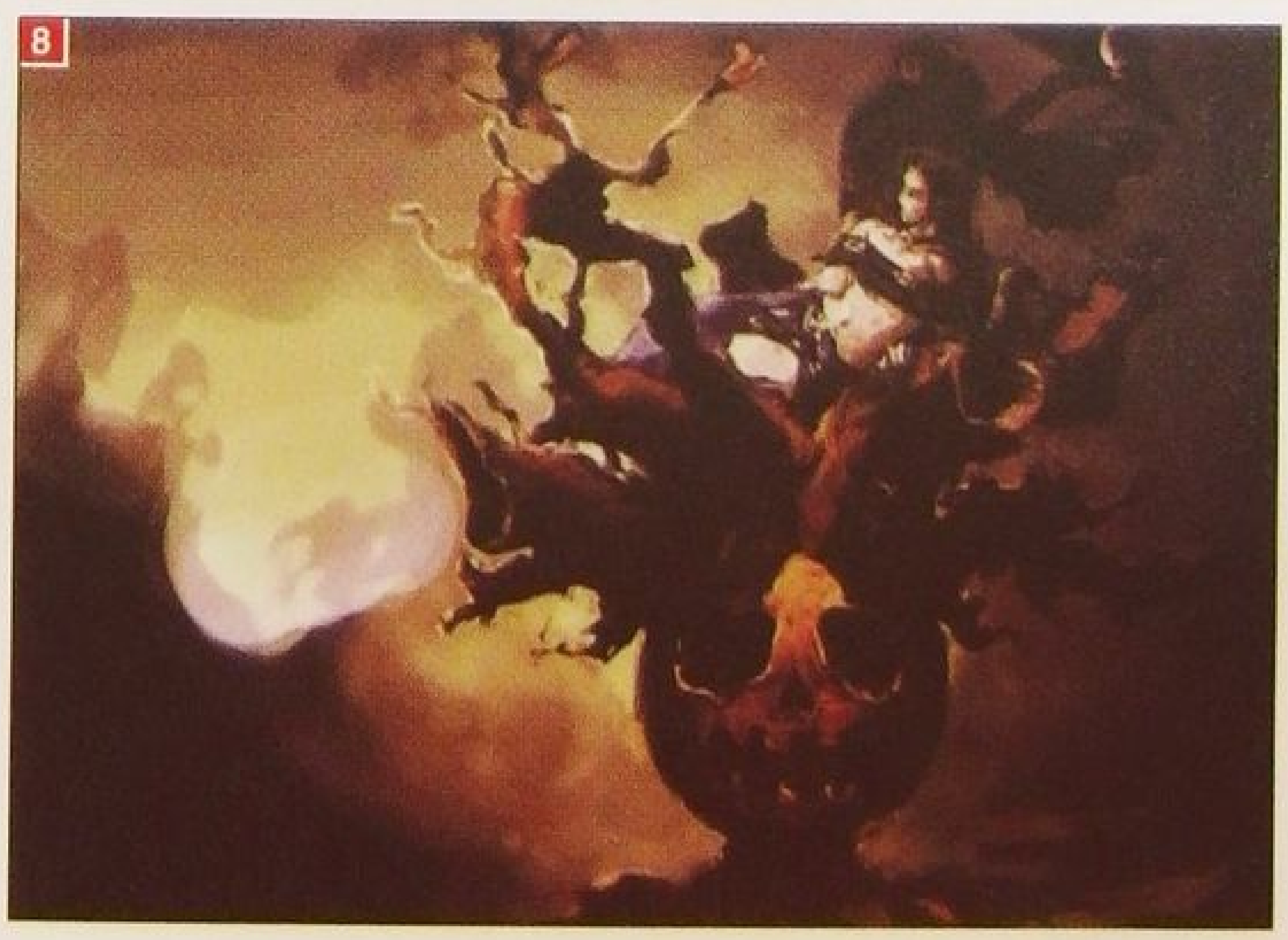












1 『GGX+』アーケードモードエンディング
2 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
4 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
7 『GGAC+R』ギャラリーモード／Wolfina
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 謎の流派 齋藤流古武術

テスタメントが嫌いなものとして挙げている、流派・齋藤流古武術。だが、『ギルティギア』シリーズの登場キャラクターにこの流派の使い手は今のところ存在しておらず、なぜテスタメントがこの流派を嫌っているのかは謎に包まれている。

ディズィー

初出作品 アーケード版『GGX』

CV 藤田 佳寿恵

PROFILE 身長：167cm／体重：56kg／血液型：解析不能

純粋な心を持つ人間とギアのハーフ

ギアと人間との間に生まれたハーフ。自然や人間を愛しており、争いを嫌う純粋な心を持つ。生後から急速に成長しているため、外見とは裏腹に実年齢は非常に低い。しかし、卓越した情報収集能力を持っており、精神年齢はすでに20歳を超えている。なお、背中の翼はディズィーの意思とは独立した防衛プログラムで、黒い翼が"ネクロ"、白い翼が"ウンディーネ"と呼ばれている。

ハーフゆえの孤独

捨て子だったディズィーはある村の老夫婦に引き取られて生活していたが、急速に成長する彼女を見た村人は恐れを抱き、ギアとして処分することを決める。老夫婦はディズィーを守るため、彼女を"悪魔の棲む地"と呼ばれる森へとかくまう。しかし、ある日突然、森にソルが現れ、ディズィーは敗北。窮地に陥ったディズィーだったが、ソルはトドメを刺さずに立ち去った。その後現れたジョニーからジェリーフィッシュ快賊団に勧誘されたディズィーは、それを受け入れ団員として行動している。



GGAC+R



GGISKA

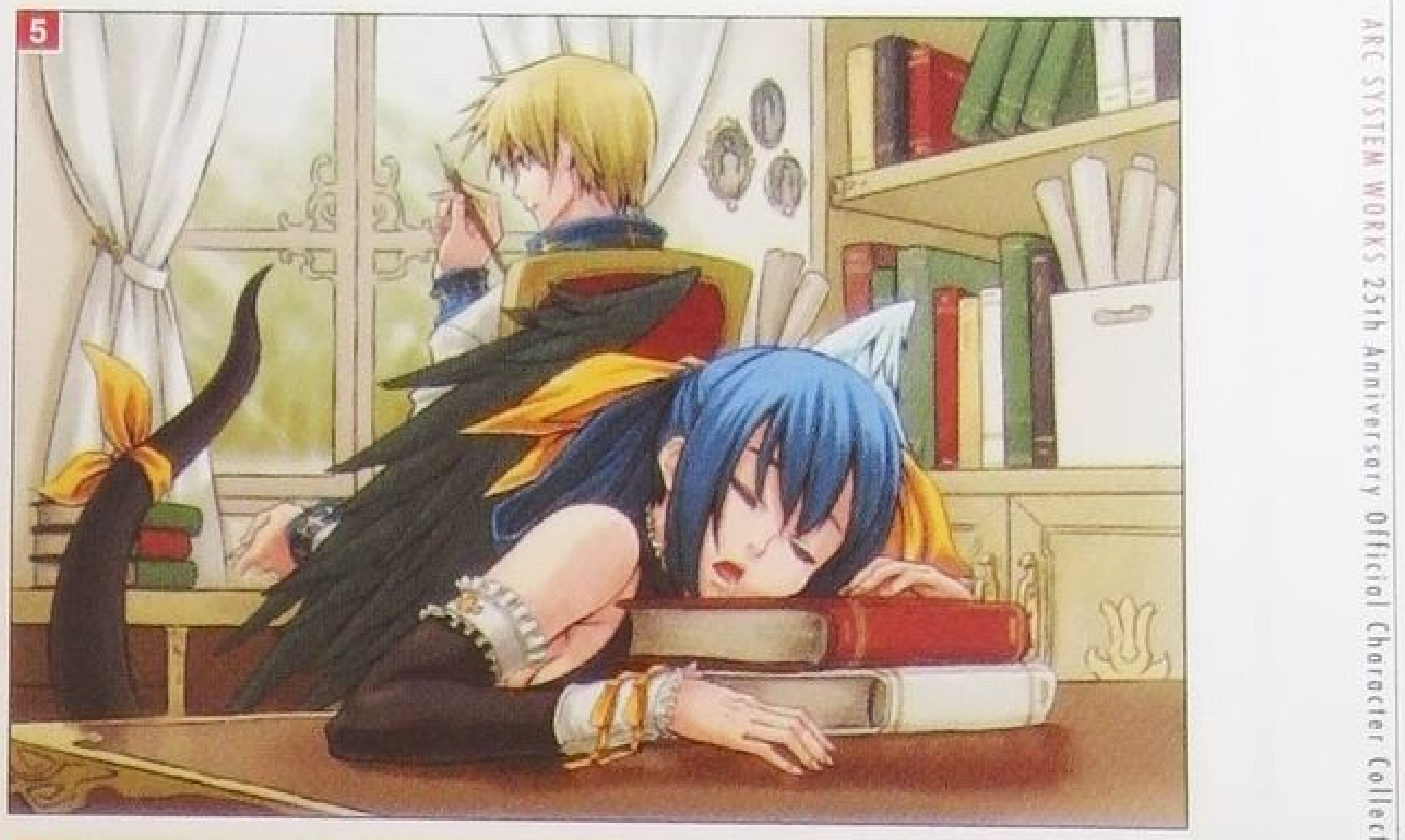


GGAC+R

TIPS ディズィーの両翼に宿る2つの存在

ディズィーの両翼に宿っているネクロとウンディーネは、それぞれ人格を持っている。ドクロのようなネクロは他者に対して攻撃的で、女性型のウンディーネは非常に温厚という正反対な性格をしており、反発し合うこともしばしば。

1


5


2


6


3


7


4


8


1 『GGX+』アーケードモードエンディング
2 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
4 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
7 『GGAC+R』ギャラリーモード／木村 樹崇
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS **ギアが拠点とした“悪魔の棲む地”**

ディズィーが隠れ住んでいる“悪魔の棲む地”は、かつてギアが拠点としていたため、現在は誰も近寄らなくなった森。ディズィーは人類から隠れるために、この森に隠れ家を構えていた。なお、ディズィーが森を出てからは、テスタメントがここで暮らしている。

スレイヤー

初出作品 アーケード版『GGXX』
CV 家弓 家正
PROFILE 身長：185cm／体重：70kg／血液型：判別不能

ダンディな吸血鬼

強大な力を持つ、ダンディズムに富んだ吸血鬼一族の末裔。性格は非常に穏やかで、誰に対しても紳士的に振る舞っている。その一方で、"他人は他人、自分は自分"といったクールな一面も持ち合わせており、他人に対しては徹底的な放任主義である。趣味はHAIKU（俳句）と戦闘だが、殺意のある争いは好まず、あくまでも勝負として優劣を決することに生きがいを感じている。

アサシン組織の創設者

吸血鬼は、人の血液を摂取しなければ生きていけない体質と、個体数の少なさからその数が減りつつあった。種の存続が厳しい中、スレイヤーは安定した血液の供給を求めてアサシン組織を設立し、血液を入手して生きながらえていた。そんなある日、スレイヤーは吸血されても吸血鬼化せず、不老不死の特異体質を持つシャロンと出会う。血液が必要なくなった彼は組織から身を引き、シャロンと静かに暮らし始めた。



GGAC+R



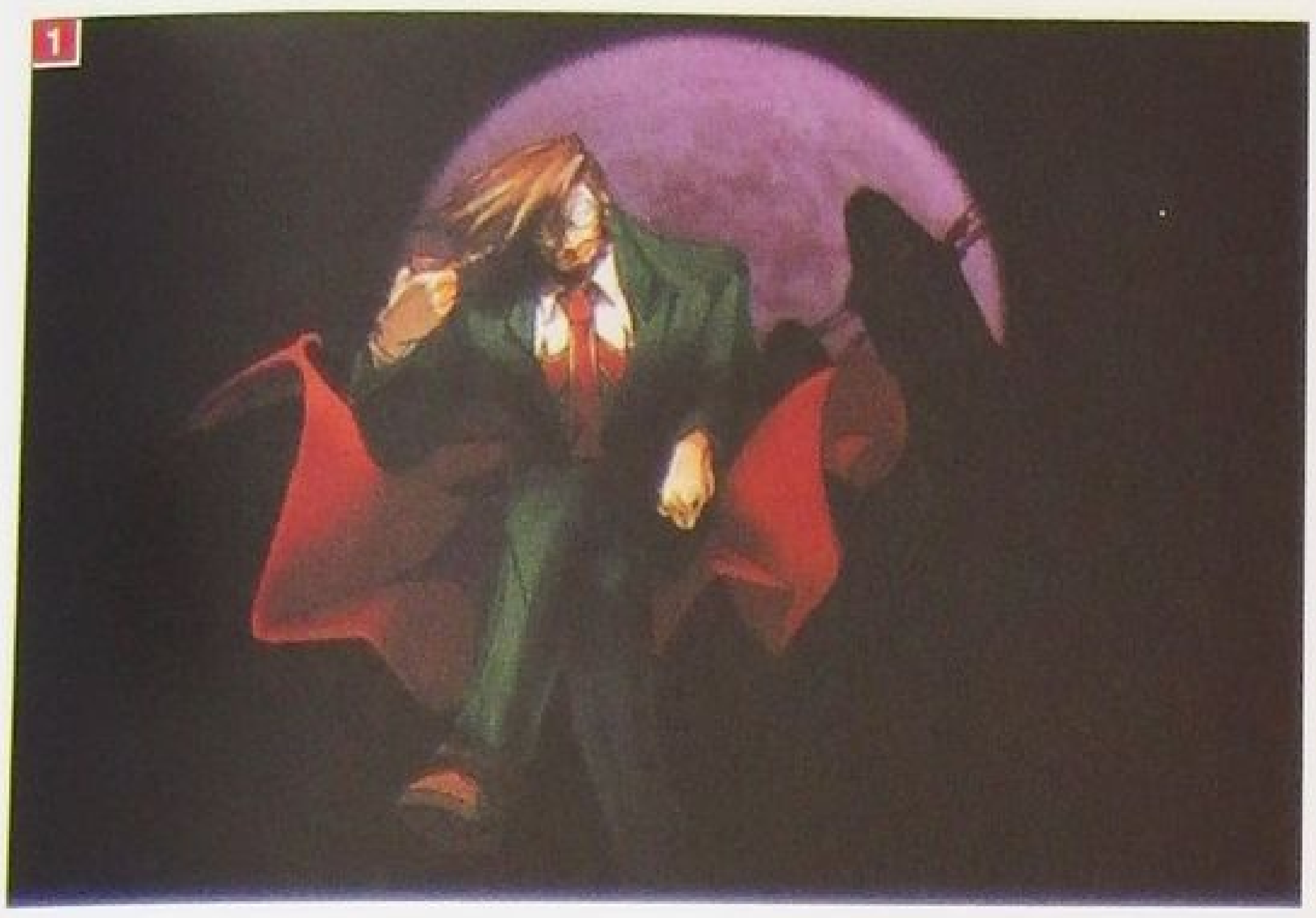
GGISKA



GGAC+R

TIPS 人間観察を行う理由とは？

スレイヤーは長い時を生きている者ならではの達観した視点で、矛盾した問題をいくつも抱える人間を観察することを楽しんでいる節がある。これは、人間が好きだからこそ行っている行為らしく、人外の身ながら人の行く末を気にかけているようだ。

1


5


2


6


3


7


4


8


1 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
2 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
3 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
4 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
5 『GGAC+R』ギャラリーモード／田代 朱里
6 『GGAC+R』ギャラリーモード／戸田 泰成
7 『GGAC+R』ギャラリーモード／大和田 秀樹
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS 一撃必殺技の後に詠むHAIKU

HAIKU（俳句）は、スレイヤーの代名詞とも言える趣味。ゲーム中では一撃必殺技を決めると、ランダムで"上の句"、"中の句"、"下の句"に設定された語句を組み合わせ、"人生は 日がな一日 Uターン"といったHAIKUが表示される。時には、デタラメなものになることも……。

イノ

初出作品 アーケード版『GGXX』
CV 井上 喜久子
PROFILE 身長：165cm／体重：46kg／血液型：AB型

他人を見下す魔女

エロティシズムの極致とも言える悪女。自分以外の人間をすべて家畜だと思っているサディストで、他者の痛みや苦労を決して理解することはない。また、男であれば誰しもが“言われると気が抜けてしまう”言葉で惑わし、その反応を見て楽しんでいる。世界の時間そのものを巻き戻すことができる“時間移動能力”を持っており、他人からは“因果律干渉体”と呼ばれている。

“あの男”とイノの関係

“あの男”の側近ではあるが、忠誠は誓っておらず、あくまで“世の中がおもしろそうだから”という理由で計画に力を貸している。興味本位で行動しているぶん、好き勝手に振る舞っており、暴走とも言える行動を止めるために“あの男”自らがイノのもとへ出向くこともあった。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS イノの武器は音響機器

イノのデザインコンセプトは“魔法使いとミュージシャンの合体”がもととなっている。このコンセプトは、愛用しているエレキギター“マレーネ”だけでなく、マイクスタンドやスピーカーなど、さまざまな音響機器を使う戦闘スタイルとしても表現されている。

















1 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
2 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
3 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
4 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
5 『GGAC+R』ギャラリーモード／木村 樹崇
6 『GGAC+R』ギャラリーモード／こうたろ
7 『GGISUKA』アーケードモードエンディング
8 『ゲーマガ』2007年9月号（SBクリエイティブ）／湯之上 司

TIPS 声優さんも驚いた性格の激変

『GGXX』以降にボスとして登場するイノは、バトル中、その口調がエロティックなものから激しいサディスティックなものへと変化する。そのあまりのギャップや激しさに、イノを演じている声優・井上喜久子氏をして「今まで演じてきた中で一番怖い役」とまで言わしめた。

ザッパ

初出作品 アーケード版『GGXX』
CV うえだ ゆうじ
PROFILE 身長：180cm／体重：66kg／血液型：A型

憑依体質を持つ不運な青年

数々の幽霊に憑依されている不運な青年。少々気弱な面はあるが、目立った個性がないごく普通の性格をしている。自身の体に幽霊を憑依させやすい体質をしており、多くの幽霊を体の中に引き寄せてしまっている。

ザッパに取り憑いた"S子"

ある日ザッパは、恋人に裏切られ滝壺に身を投げた"S子"という怨霊に取り憑かれてしまう。S子は気の向くままにザッパの体と意識を乗っ取り、勝手に大暴れしてしまい、ザッパの体に大きい負担をかけていた。その結果、知らずのうちに大怪我を負っていたザッパは、自身が原因不明の難病にかかっていると勘違いし、名医と名高いファウストを探し求める旅に出るのだった。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS ザッパが召喚する怨霊の数々

ザッパはゲーム中、ムカデ、犬、幽霊、剣などのさまざまな怨霊を召喚して戦い、召喚した霊によってバトルスタイルが変化する。霊魂が8つたまった時のみ召喚できる巨大な霊"ラオウ"もまたその1人であり、彼は古代の武将の霊であると言われている。

1


5


2


6


3


7


4


8


1 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
2 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
3 『GGSLASH』ギャラリーモード／十六夜 月華
4 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
7 『GGAC+R』ギャラリーモード／かぶきちょうタン
8 『GGISUKA』アーケードモードエンディング

TIPS **戦闘中につぶやく奇妙な独り言**

ザッパは戦闘中に突然、意味不明な独り言をつぶやくことがある。「全裸の何が悪いんだ」「聞いてくれ！ “悟り教育”てのを考えたんだ！」「君のありがた迷惑、プライスレス……」など、いずれも奇天烈なものばかり。対戦中に一度耳をすませてみるのもいいだろう。

ブリジット

初出作品 アーケード版『GGXX』

CV 小西 寛子：アーケード版『GGXX』～家庭版『GGSLASH』／加藤 有希子：アーケード版『GGAC』以降

PROFILE 身長：158cm／体重：50kg／血液型：O型

健気で可憐な賞金稼ぎ

富を求めて旅に出た健気な賞金稼ぎ。大ざっぱでおっとりしており、天然ボケなところがある。可憐な見た目とは裏腹に過激な行動が目立つため、周囲の人間に迷惑をかけることも多いが、本人は幸せそうにしている。

女として育てられた過去

双子の弟として生まれたブリジット。だが、村では"男の双子はその地に不幸をもたらす"という迷信が信じられていた。本来は里子に出さなくてはならない決まりだったが、両親のはからいによって性別を偽り、女性として育てられる。ブリジットは両親に心配をかけまいと明るく振る舞っていたが、その健気さこそが両親の心を痛めていることに気付いてしまう。両親を幸せにするためには、自分が男として生きることと、迷信を覆すほどの巨万の富を村にもたらすことが必要と考え、高額の懸賞金をかけられた賞金首を討伐するための旅に出た。



GGAC+R



GGISKA



GGAC+R

TIPS 主人公をおさえてファン人気No.1に！

2013年5月19日の"アークフェス"で発表されたキャラクター人気投票では、主人公のソルを抑えてブリジットが堂々の第1位を獲得。「彼に会って人生が180度変わってしまった。新しい世界を教えてくれてありがとう」など、熱いコメントが多数寄せられていた。

1


2


3


4


5


6


7


8


1 『GGXX＃R』アーケードモードエンディング
2 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
3 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
4 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
5 『GGAC+R』ギャラリーモード／小川 裕子
6 『GGAC+R』ギャラリーモード／KEI
7 『GGISUKA』アーケードモードエンディング
8 『ゲーマガ』2006年9月号（SBクリエイティブ）／杉山 友希

TIPS **ブリジットが愛するぬいぐるみの正体**

ブリジットとともに旅をしている、話したり動いたりできる不思議な熊のぬいぐるみ。その正体は、S子のような幽霊と同質の意識が熊のぬいぐるみという殻に定着した、いわゆる"付喪神（つくもがみ）"のような存在だと言われている。

ロボカイ

初出作品 家庭版『GGX』
CV 草尾 毅:家庭版『GGX』～家庭版『GGXX』／寺田 完:アーケード版『GGXX♯R』～家庭版『GGSLASH』
井上 巧:アーケード版『GGAC』以降
PROFILE 身長:不明／体重:不明／血液型:不明

感情豊かな人型兵器

カイをデータサンプルとして開発された人型兵器。自分を作り出した主人（クロウ）に忠誠を誓うふりをしているが、実際は言うことを聞く気がまったくない自己中心的な性格をしている。また、機械ではあるが、きわめて人間味にあふれており、どことなく愛嬌を感じさせる。

後期量産型“ロボカイⅡ”

ロボカイの戦闘力を評価した終戦管理局が命じて、開発・量産されたものが後期量産型“ロボカイⅡ”。珍妙な言動と奇天烈な技はロボカイと同様だが、感情を司る回路は搭載されていないため、人情などは存在しない。



GGAC+R



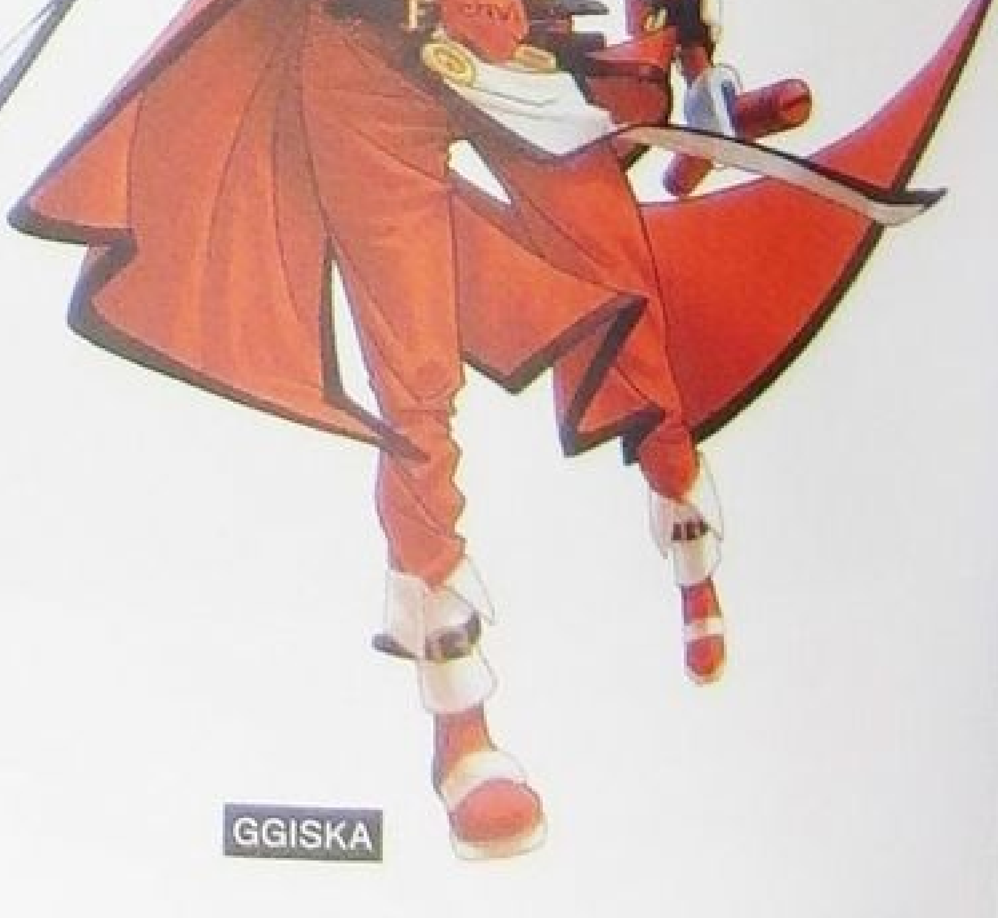
GGAC+R



GGISKA



GGISKA



GGISKA

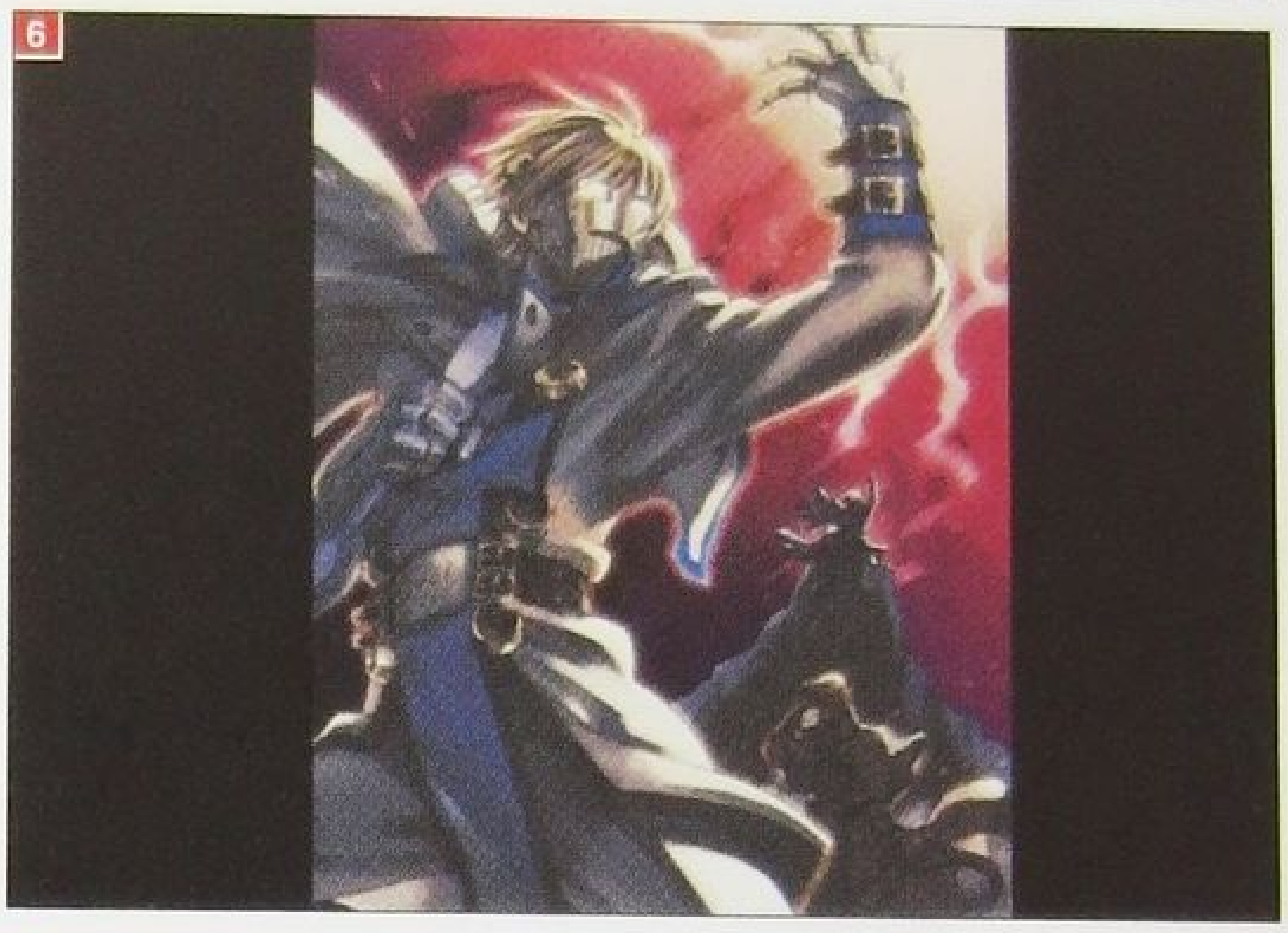
TIPS ロボカイを動かすヘラクレスエンジン

ロボカイの動力であるヘラクレスエンジンは、世界最大のカブトムシとして有名なヘラクレスオオカブトムシを利用して多大な法力動力を得るというシステム。ただし、ヘラクレスオオカブトムシは希少であるため、量産化は難しいようだ。クワガタで代用したが、失敗したらしい。

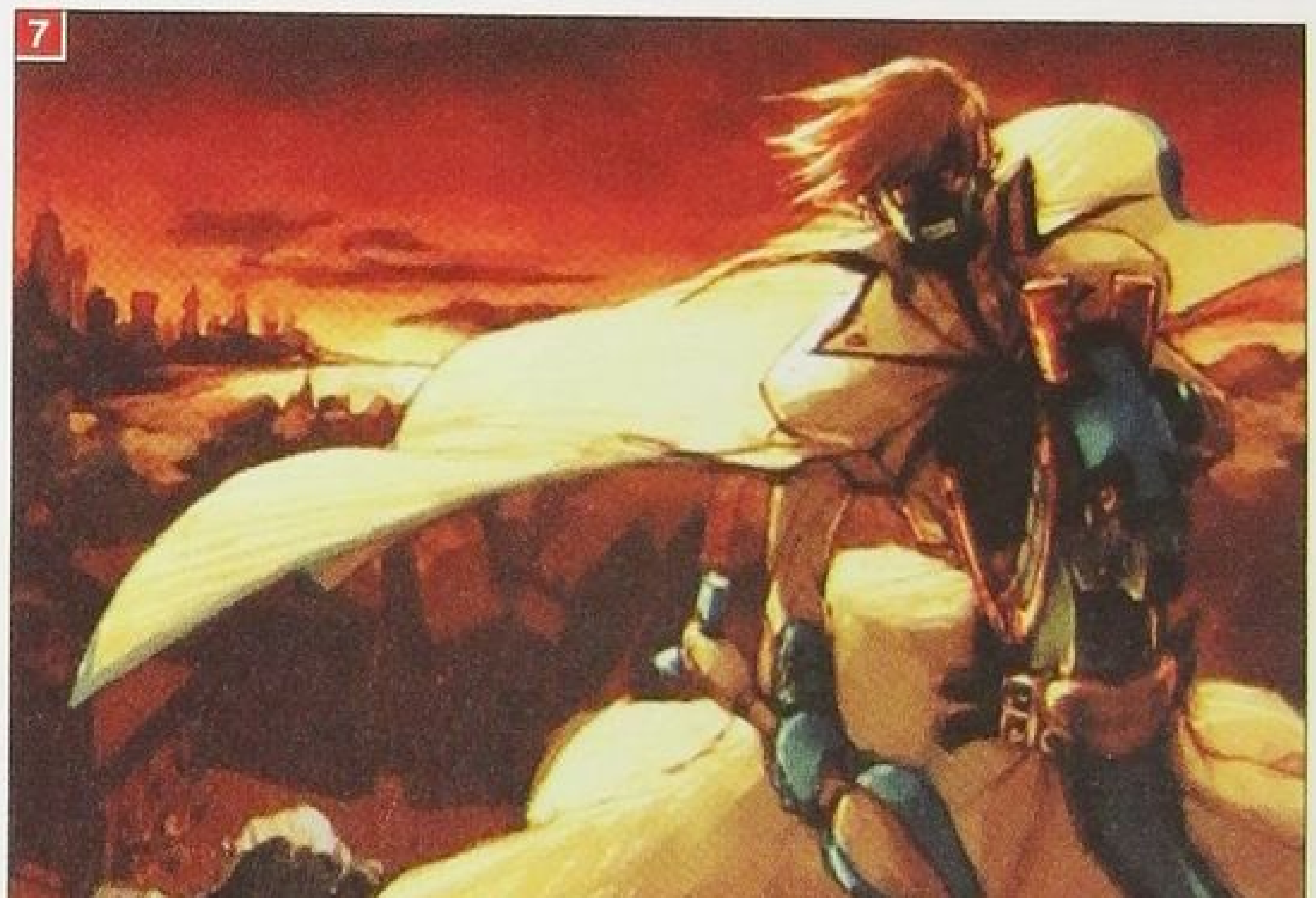
















1 『GGXX♯R』アーケードモードエンディング
2 『GGSLASH』アーケードモードエンディング
3 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
4 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
5 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング
6 『GGAC+R』ギャラリーモード／スエカネクミコ
7 『GGISUKA』アーケードモードエンディング
8 『ゲーマガ』2007年10月号（SBクリエイティブ）／有馬 七助

TIPS ミカンを直列につなぐって……

古文書・ナツヤスミノトモダチは、ロボカイに大きな影響を与えたジャパンの古文書。ここに書かれた"ミカンヲチョクレツニツナグトデンリョクガウマレル"という記述を見たロボカイは、ミカンを集めてエネルギーを収集し、開発者であるクロウから独立しようと考えていたという。

アバ

初出作品 家庭版『GGISUKA』
CV 滝本 みか
PROFILE 身長:174cm/体重:34kg
血液型:水銀の混じった得体の知れない液体(輸血時は普通の血液が必要)

臆病な擬似生命体

新たな世界を求めて旅立った擬似生命体。他者とかかわることがまったくない環境で生きてきたため、自分に自信が持てずに人見知りが激しい。また、自分を優位に立つべき人間だと思い込んでいるが、現実を知ることに怯えている。ただし、本質的に臆病であるだけで、他人に敵意や悪意を持っているわけではなく、最低限の思いやりや情は持ち合わせている。

アバの孤独

アバは"フラスコ"と呼ばれる館で行われていた人工生命体の研究の集大成として生み出された。しかし、研究をしていた医師がアバが目を覚ます前にフラスコを後にしたため、フラスコでしか生体を保つことが難しい彼女は、10年もの間たった1人で過ごしていた。アバは新たな世界を切り開きたいという願望から、鍵の収集に執着して現実逃避する。だが、現実逃避も限界にさしかかり、ついに外界に出ることを決意。夫と決めた闘斧"パラケルス"とともに新たな旅に出た。


GGAC+R


GGAC+R


GGISUKA





1 『GGAC+R』アーケードモードエンディング　2 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング

TIPS アバが夫と見初めたパラケルスの過去

アバが持つパラケルスの正体は、"フラメナント ナーゲル"という正式名称を持つ聖戦末期の時代に作られた石斧で、血を吸うことで真価を発揮するという性質を持つ。血を吸いすぎて自我を持ったパラケルスは"ぶどう酒の太刀風"と恐れられ、戦野に捨て置かれていた。

聖騎士団ソル

初出作品 アーケード版『GGSLASH』
CV 石渡 太輔
PROFILE 身長:184cm／体重:74kg／血液型:不明

“背徳の炎”の過去の姿

聖騎士団に所属していた時代のソル。性格は現代のソルと同じく無骨で面倒くさがり屋だが、カイとの関係を良好にしようとするなど、この時から面倒見のいい一面もうかがえる。しかし、厳しい規律に嫌気がさしており、“封炎剣”を盗み出し、聖騎士団から脱走している。

聖騎士団ソルの戦闘スタイル

この時代のソルは、現代で振るっている“封炎剣”を使っておらず、戦場で即席で作った武器を使って戦っていた。ただし、“封炎剣”なしでも火の法力を扱うことができるため、戦闘スタイルに大きな変化はない。



GGAC+R



GGAC+R







1 『GGAC+R』アーケードモードエンディング　2 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング　3 『GGAC+R』ギャラリーモード／野口 賢

TIPS ソルと聖騎士団の出会いにはドラマが？

一匹狼だったソルは、2172年に当時団長を務めていたクリフからスカウトを受けて聖騎士団に入団した。群れることを嫌うソルがクリフからのスカウトを承諾した理由は不明だが、なんらかのドラマが存在した結果であるとのこと。

クリフ=アンダーソン

初出作品 家庭版『GG』
CV 高見 初秋：家庭版『GG』～家庭版『GGX』／坂野 茂：家庭版『GGXX』以降
PROFILE 身長：148cm（覚醒時は180cm）／体重：55kg／血液型：AB型

聖騎士団を率いた伝説の勇者

勇猛果敢で知られている聖騎士団屈指の英雄。高い実力と、厳格かつ公正な性格から、カイをはじめとする数多くの人間から尊敬されている。英雄たるクリフの行動の源泉は、幼い頃に自身をギアから救ったソルの姿であり、このイメージはクリフの脳裏から消えることはなかった。聖戦終結後は郊外で隠居生活をしていたが、第二次聖騎士団員選抜武道大会時にジャスティスと再戦し、その時の傷が原因で命を落としてしまう。

聖騎士団での活躍

第一次聖騎士団の中期から団長として活躍している英雄で、その勇猛な戦いぶりから"一騎当千"と称された。また、龍を一太刀のもとに斬り倒すといわれている宝剣"斬竜刀"を振るい、数多くの龍を葬ったことから、"ドラゴンキラー"の異名を持つ。なお、聖戦時にはジャスティスと何度も刃を交えており、その回数は17回を数える。



GGAC+R

1


2


3


4


5


6




GGAC+R

1 『GG』ノーマルモードエンディング
2 『GG』ノーマルモードエンディング
3 『GG』ノーマルモードエンディング
4 『GG』ノーマルモードエンディング
5 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
6 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング

TIPS ジャパニーズ以外の気属性法力の使い手

聖騎士団時代のクリフは恐るべき戦闘力を誇る龍族との戦いを制するために、さまざまな技を習得した。なかでも彼が注目したのは、ジャパニーズが使う気属性の法力。特訓や研究の末、クリフは欧米人で初の気属性法力の使い手となった。

ジャスティス

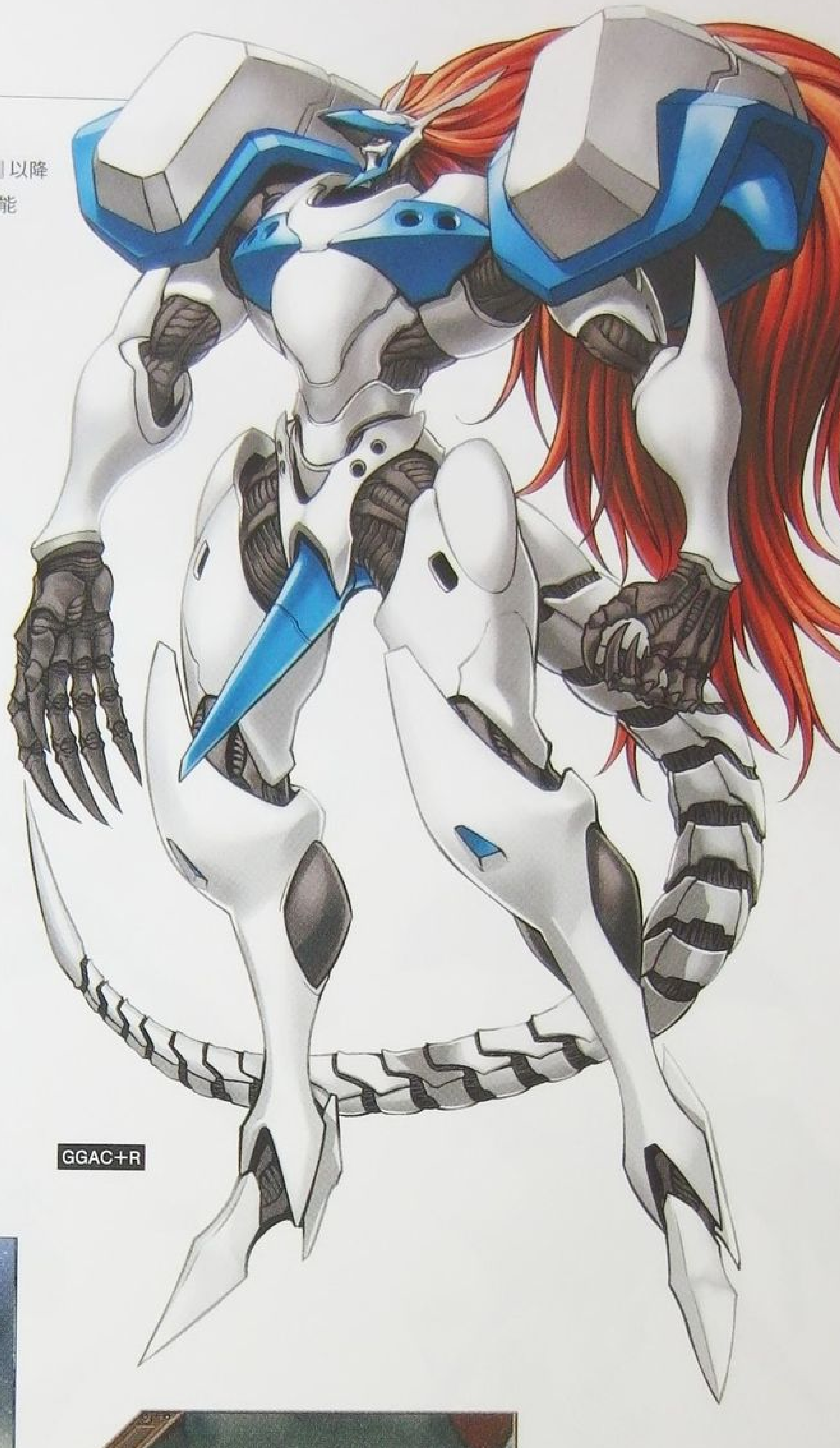
初出作品 家庭版『GG』
CV 森藤 卓弥：家庭版『GG』／緒川 ゆみこ：家庭版『GGXX』以降
PROFILE 身長：232cm／体重：221kg／血液型：解析不能

最強最悪の破壊神

人類を絶望に叩き落とした最悪のギア。"あの男"によって作られた初の完成型ギアで、高い知性と確固たる自我を持つ。また、完成型であるがゆえに、あらゆるギアを支配下におき、自在に制御することができる。自我が芽生えてすぐにギアの存在意義を提唱しており、世界中のギアを率いて人類に宣戦布告した。

人類との戦い

破壊の限りを尽くしていたジャスティスに対抗するため、人類は強力な戦闘力を持つ人間を集めた"聖騎士団"を結成。100年にわたる"聖戦"の結果、ジャスティスを次元牢へ封印することに成功。その後、第二次聖騎士団員選抜武道大会時にテスタメントの陰謀により復活を遂げるが、ソルとの戦いに敗れて絶命した。



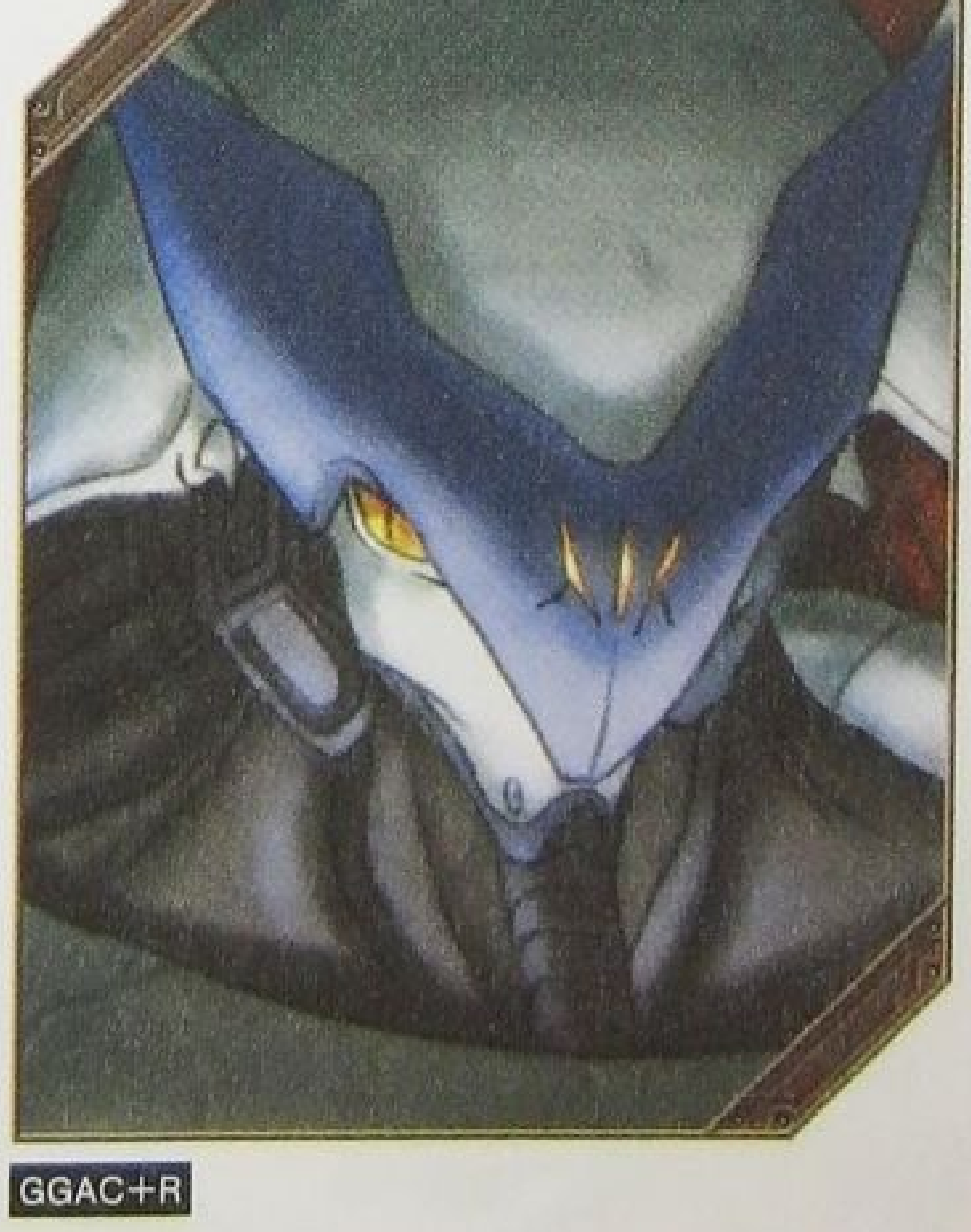
GGAC+R



1



2



GGAC+R

1 『GGAC+R』アーケードモードエンディング
2 『GGAC+R』ストーリーモードエンディング

TIPS ジャスティスの素体となった人間

ジャスティスは人間の女性を素体として造られている。ただし、彼女についてわかっていることは、ギアに改造された後にどこかで子を産み落としたということのみで、その存在のほとんどが謎に包まれている。

シン

初出作品 家庭版『GG2』
CV 宮崎 一成
PROFILE 身長：181cm／体重：73kg／血液型：不明

天真爛漫な賞金稼ぎ

放浪の旅を楽しむ賞金稼ぎの少年。言葉遣いが乱暴で礼儀知らずだが、天真爛漫で気持ちのいい性格をしている。しかし、楽観的で自信過剰な一面もあり、子ども扱いされることを非常に嫌っている。艱難辛苦をともにしてきたソルのことを"オヤジ"と慕っており、深く信頼している。なお、人間とギアとの間に生まれたハーフであるため、成長速度が非常に早い。

実父・カイとの関係

シンの実父であるカイは、シンがギアであることから迫害を受ける可能性があると判断し、ソルのもとへと預けた。しかし、シン自身はカイが連王の責務から家庭よりも仕事を優先したと思い込み、カイを毛嫌いしていた。しかし成長後にカイと再会し、自身を捨てたわけではないということを知ったため、のちに和解した。



GG2



GG2



GG2



GG2

TIPS シンが使う雷属性の法力の秘密

シンは父のカイと同じ雷属性の法力を使っているが、体系化された法力を使えるだけの知識を身に付けているわけではない。彼が自然と雷属性の法力を使えるのは、母である木陰の君のギアの血を引いているからである。

イズナ

初出作品 家庭版『GG2』
CV 古澤 徹
PROFILE 身長：182cm（耳込みで204cm）／体重：68kg／血液型：不明

バックヤードの妖怪

“バックヤード”に住む人外の者。“適当”をモットーとしており、飄々としたつかみどころのない性格をしているが、その実は楽天家ではなく、鋭い観察眼を持つ切れ者。バックヤードに住む妖怪たちの信頼が厚く、親しみを込めて“おやびん”や“おいちゃん”などと呼ばれている。また、「おい」「〜っちゃよ」「〜ばい」「〜だに」など、さまざまな方言が融合した独特の言語を使っている。

国を守る九十九神

イズナの正体は平安時代のとある島国で生まれた九十九神で、稲穂をかたどった簪（かんざし）に魂を宿している。その頭にある9枚の御札は、自身の出生にかかわる重大な出来事と関連している。



GG2



GG2



GG2

TIPS ご当地油揚げの食い比べが大好き

イズナの趣味は、各地のコロニーに供えられている油揚げの食い比べ。アメリカに供えられていた油揚げが甘かったことなどが印象に残っているという。ちなみに、油揚げがなかった場合は、稲荷寿司で我慢しているとのこと。

Dr.パラダイム

初出作品 家庭版『GG2』
CV 幹本 雄之
PROFILE 身長：115cm（翼開長時は142cm）／体重：32kg
血液型：不明

膨大な知識を持つ研究家

多くのギアを率いる天才研究者。頑固で融通が利かない性格をしており、低い評価を下している人間に対しては、極力かかわり合いを避けたいと思っている。また、非常に真面目な勉強家で、膨大な情報を柔軟に吸収する努力家な一面を持つ。なお、基本的に他人とのかかわりを苦手としているが、イズナとはなぜかウマが合う。

“バックヤード”の異変

“バックヤード”についての造詣が深く、自身の遺伝情報を使って現世から観測することができる。それゆえに、“あの男”がバックヤードに対して物理的干渉を行ったことにいち早く気付き、危機を感じたパラダイムはバックヤードの住人たちへ警告を発している。



GG2



GG2



GG2

TIPS 助手のポニーは人工生命体

Dr.パラダイムの女性助手として活躍している妖精のような形をしたポニーは、アバと同じく人工生命体である。また、彼女には勝気なパニーや無口なペニーといった複数の姉妹が存在しており、ともにDr.パラダイムを手伝っているという設定がある。

ヴァレンタイン

初出作品 家庭版『GG2』
CV 沢口 千恵
PROFILE 身長：165cm／体重：45kg／血液型：O型

人形のような謎の少女

経歴が一切不明な謎の少女。感情や欲求を表さず、どんな事情に対しても機械的に対応する人形のような性格をしている。"鍵"と呼んでいる何かを探し求めており、幾度となくソルとシンの前に現れる。なお、普段は"ルシフェロ"というお供を連れて行動している。

ヴァレンタインとアリア

ヴァレンタインはソルの昔の恋人であるアリアをモデルとして作られ、その容姿はソルをして"アリアそのもの"と感じるほど酷似している。また、自身を倒したソルに対して"フレデリック"と呼びかけるなど、アリアとなんらかの関係があると思われるが、真相は謎のままである。



GG2



GG2



GG2

1



1 『ゲーマガ』2008年4月号（SBクリエイティブ）／石渡 太輔

TIPS **ヴァレンタインの母親は誰？**

ヴァレンタインを生み、ヴァレンタインが"お母さん"と呼んでいる存在は、多くの謎に包まれている。"あの男"は、この存在があらゆる事象に介入して結果を変化させてしまう可能性を持つ意思存在であると考え、"慈悲なき啓示"と呼んでいる。

レイヴン

初出作品 家庭版『GG2』※
CV 坂野 茂：家庭版『GGXX』ストーリーモード～家庭版『GGXX＃R』ストーリーモード
安元 洋貴：家庭版『GG2』
PROFILE 身長：181cm／体重：不明／血液型：A型
※NPCでの初出は家庭版『GGXX』。

静かなる不死者

不死の体を持つ“あの男”の側近。感情に流されることのない冷静な性格をしている。人並みの善意は持ち合わせており、一見穏やかなように感じるが、痛みに快楽を覚えてもだえたり、静かにいやらしく相手を威嚇したりするなど、激情をあらわにすることもある。

レイヴンと“あの男”の出会い

不死の体を持つレイヴンは、長い時を生き続けてきた中で、あらゆるものに対して飽きを感じていた。そんな彼が今までにない刺激を受けたのが、“あの男”との出会い。レイヴンは自身を“飽き”から救ってくれた“あの男”に深く感謝し、側近として忠誠を誓っている。

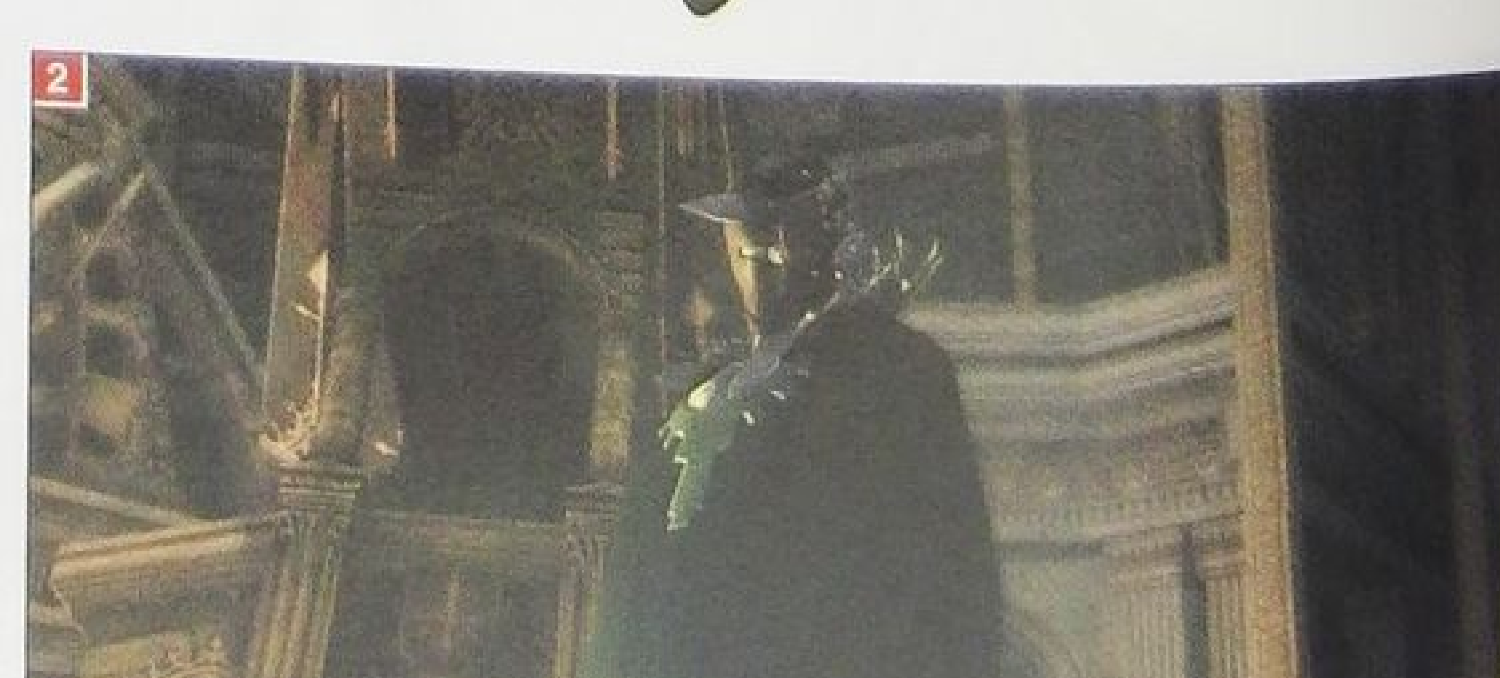


GG2



GG2





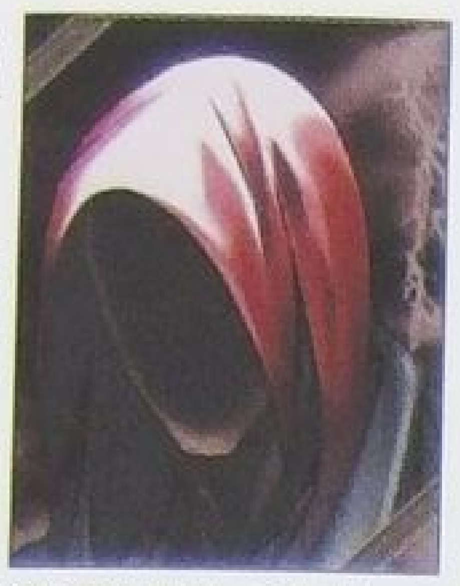
1 「GG2」キャンペーンモード　2 「GG2」キャンペーンモード

TIPS 19種類もの素敵なポージング

レイヴンが使用する覚醒必殺技“フェアツヴァイ・フェルト”は、攻撃を繰り出した後に奇妙な“SU☆TE☆KIポージング”を決める。このフィニッシュポーズは全部で19種類存在し、どれも非常にユニークなものとなっている。

その他のキャラクター

“あの男”(あのおとこ)



初出作品 家庭版『GG』

すべてのギアを製作したこの世界の黒幕的存在。自らの肉体を少しずつ若返らせながら、100年以上もの時を生きており、“GEAR(ギア)計画”と呼ばれる謎の計画を実行している。その知識は膨大であり、ギアや法力だけでなく、バックヤードについてもDr.パラダイム以上に精通している。



◀ソルとは科学者時代の同僚の間柄で、本名の“フレデリック”と呼んでいる。

アリア

初出作品 家庭版『GG』

情報工学の博士学位を取得した女性科学者。ソルと“あの男”の同僚で、ソルとは恋人関係にあった。容姿や仕草はあどけないが言動が大人びており、落ち着いた印象を与えている。現在の状況は不明だが、ソルと“あの男”に今でも多大な影響を与えている。

エリカ

初出作品 小説『ギルティギア ゼクス 胡蝶と疾風』

かつてA国の大統領を務めていた少女。まつり上げられた形だけの大統領で、他の議員たちから謀殺を図られていた。ある時チップと出会い、互いの利益のために共闘する。その後、“麻薬撲滅法”を制定した後に大統領の座を自ら辞している。

ガブリエル

初出作品 家庭版『GG』

ポチョムキンの元教官で、ツェップ科学王国の現大統領。人類最強とまで称されるほどの戦闘能力を誇り、その実力はチップを一撃で倒すほど。また、スレイヤーとはケンカ仲間であり、旧知の仲である。



◀かつてポチョムキンに戦闘術を教えた師匠でもあり、絶大な信頼を得ている。

ギグ

初出作品 家庭版『GGDS』

“あの男”によって製作された、人間の女性を素体としたギアの失敗作。封印されていたが、自力で封印を打ち破り、破壊活動を始めた。テスタメントやディズィーと同じく、自立行動が可能だが、理性が崩壊しており、暴走している。

クロウ

初出作品 家庭版『GGAC+』

終戦管理局の支部長。ロボカイシリーズの製作者であり、メンテナンスなども行っている。ギアについて強い関心を示しており、実験材料としてディズィーに注目している。かつてはジョニーの師匠である雲長博文によって次元牢に叩き込まれていた。



◀ロボカイだけでなくジャスティスのクローンを製作できるほど高い技術力を持つ。

木陰の君(こかげのきみ)

初出作品 家庭版『GG2』

カイの妻であり、シンの母親。ジャスティスとは親子の関係であり、細胞が酷似している。そのため、ヴァレンタインから“鍵”として狙われており、肉体の昇華(消失)が始まっている。



◀カイは木陰の君の肉体の昇華を止めるために、封雷剣の力を使い封印を施した。

ジャッジメント

初出作品 家庭版『GGJ』

孤島イセネでギアを超える生体兵器の研究をしていた科学者・レイモンドが、異世界の王であるイヌスに捕らわれ、融合した存在。法力体系の枠を超えるような強大な力を持つ。

シャロン

初出作品 アーケード版『GGXX』

スレイヤーの妻である不老不死の女性。吸血されても吸血鬼化しないという特異体質を持ち、スレイヤーの拠り所となっている。また、寄生体を受けつけず、エディの寄生を受けつけなかった。



◀スレイヤーは戦闘にもシャロンを連れ歩いており、戦う前に彼女から吸血している。

毅(つよし)

初出作品 家庭版『GG』

ジャパニーズの忍者で、チップの師匠。麻薬中毒だったチップを救って忍術の修行を施した。また、聖騎士団員であり、アサシン組織にスパイとして潜入していたが、正体が知られてしまい粛正される。

ファニー

初出作品 家庭版『GGP』

かつてボルドヘッドに命を救われており、恩返しをするために看護婦になった少女。行方不明となったボルドヘッドを探すために旅をしている。なお、ファウストと出会ってもなぜか反応は薄かった。



ベルナルド

初出作品 小説『ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷』

カイに仕える執事。かつては聖騎士団に所属しており、非常に高い戦闘能力を誇る。また、カイに仕えているため国際警察機構側の人間ではあるが、空賊であるジョニーとも面識がある。

めぐみ

初出作品 家庭版『GG』

アクセルが20世紀のイギリスに残してきてしまった恋人。アクセルの行動原理そのものであり、普段は楽天的な振る舞いを見せているアクセルに真面目な顔をさせることができる数少ない人物。



◀黒髪の美女ということ以外は不明。名前からするとジャパニーズのようだ。

レオパルドン

初出作品 アーケード版『GGISUKA』

あるギアが雌犬を捕食したことで融合し、生まれた巨大ギア。本能には雌犬の部分が反映されているが、行動を制御しているのはレオパルドンを操るソーサラーである。他のギアを制御する能力を持ち、極限の地でこの能力を使って多くの人々を助けてきた。



TIPS レイモンドの研究が行われた孤島イセネ

『GGJ』の舞台となった南海の孤島イセネは、レイモンドがギアを超える生体兵器を生み出すために研究の場としていた。レイモンドはイセネに住んでいた人々を研究材料としており、その大量失踪事件に何かを感じ取った者たちが島に集結したことから、『GGJ』の物語が始まった。

アートギャラリー PART1

『ギルティギア』シリーズの生みの親である石渡太輔氏のイラストを公開。ここでは過去に描き下ろされたイラストと『GG2』のラフスケッチを収録しており、どちらもファン必見の内容となっている。美しく力強いイラストとともに、『ギルティギア』シリーズの歴史を肌で感じてほしい。

『ギルティギア』シリーズ メインビジュアル他



アーケード版『GGX』宣伝用ポスター



家庭版『GGX』パッケージ



家庭版『GGXX』パッケージ



家庭版『GGXX#R』パッケージ



アーケード版『GGAC』メインビジュアル



家庭版『GGAC』パッケージ



家庭版『GGAC+』パッケージ



家庭版『GGAC+』パッケージ



家庭版『GGAC+』パッケージ



アーケード版『GGAC+R』メインビジュアル



家庭版『GG2』パッケージ



家庭版『GG2』海外用パッケージ



家庭版『GGAD』パッケージ



家庭版『GGISUKA』パッケージ



家庭版『GGJ』パッケージ



『ARC SYSTEM WORKS 25th Anniversary Memorial Booklet』



福島県チャリティーイベント



アーケード版『GGX』キャラクタービジュアル



家庭版『GGX』店頭販促グッズ



Aimeカード用描き下ろしシール



家庭版『GGAC』プロモーションカット



家庭版『GG2』海外用プロモーションカット



『ギルティギア2 オーヴァチュア コンプリートガイド』(SBクリエイティブ)



『ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集』(SBクリエイティブ)



『ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集』(SBクリエイティブ)



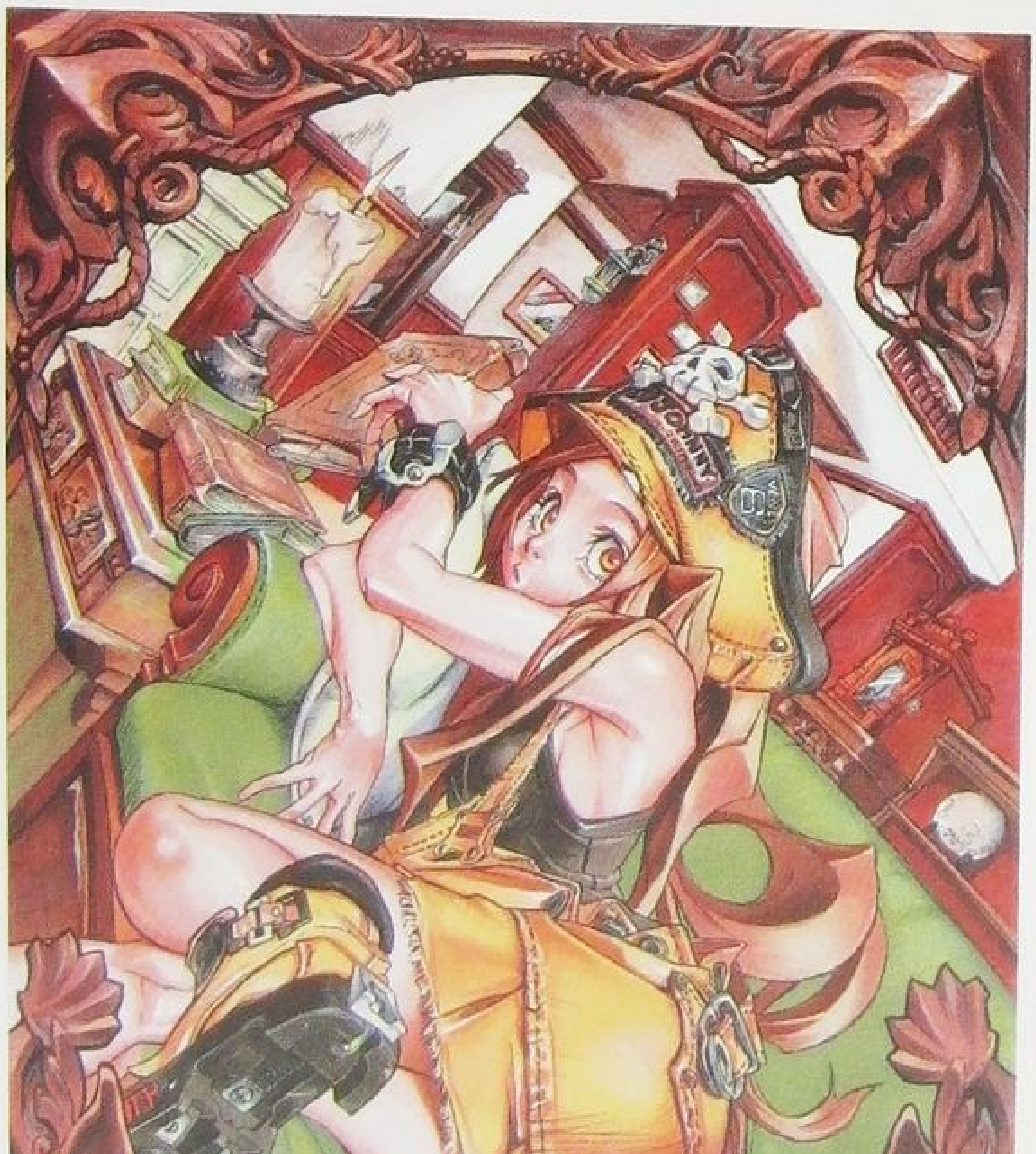
『ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集』(SBクリエイティブ)



『ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集』(SBクリエイティブ)



『アートワークス・オブ・ギルティギア ゼクス 2000-2004』(SBクリエイティブ)



『アートワークス・オブ・ギルティギア ゼクス 2000-2004』(SBクリエイティブ)



『アートワークス・オブ・ギルティギア ゼクス 2000-2007』(SBクリエイティブ)



『ドリマガ』2005年11月号（SBクリエイティブ）



『月刊アルカディア』2007年2月号（エンターブレイン）



『月刊アルカディア』2007年10月号（エンターブレイン）



『ギルティギア イグゼクス アクセントコア ブレイクエンサイクロペディア』（エンターブレイン）



『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR ア ゲインフル マテリアル』（エンターブレイン）



ファミ通文庫『ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷』（エンターブレイン）



『ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル バースト エンサイクロペディア』
（エンターブレイン）



『ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル バースト エンサイクロペディア』
（エンターブレイン）



『ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル バースト エンサイクロペディア』（エンターブレイン）



『ギルティギア イグゼクス アートワークス』（エンターブレイン）



『ギルティギア イグゼクス オリジナルサウンドトラック』（サイトロン・デジタルコンテンツ）



『ギルティギア サウンドコンプリートBOX』（ティームエンタテインメント）

『ギルティギア2 オーヴァチュア』ラフスケッチ
















射撃
近接
装甲
ソル
対法力
上級
機動
二首竜
上級
近接
全部とると
ボンベ
ガスコンロ
カメと同じポーズ
上級
装甲
フルアーマー将軍
近接
重装
シン
一般
法力(修)
機動
射撃
法力系/気体化
上級
雪女
機動力修
一般
猫又
しっぽもかくしよう
隠獣
9本


近接
機動
装甲
射撃
上級 装甲
共喰いさん
恐竜
近接
機動
装甲
一般
近接
射撃
Dエルフ
一般
魔法
法力
Dエルフ
上級
装甲
キャプチャー生産
サンタ

アークシステムワークスの対戦格闘ゲームの歴史

アークシステムワークスは、看板タイトル『ギルティギア』シリーズや『ブレイブルー』シリーズをはじめとする、数々の対戦格闘ゲームを生み出してきた。ここではその対戦格闘ゲームの歴史を振り返ってみよう。

『ギルティギア』から始まった"アーク製対戦格闘ゲーム"

アークシステムワークスは対戦格闘ゲームのメーカーという印象が強いが、1995～1997年まではアドベンチャーゲームの『ウィザーズハーモニー』シリーズが主力であった。1995年以前から他社版権の対戦格闘ゲームの開発をしていたものの、自社オリジナル作品では1998年にPlayStationで発売された『GG』が初となっている。『GG』は2D対戦格闘ゲームファンから熱い支持を受け、続編の『GGX』がアーケードで稼働。当時の新作2D対戦格闘ゲームとしては異例の大ヒットを記録した。

2005年からは『北斗の拳』や『戦国BASARA X』といった、他社と共同開発した2D対戦格闘ゲームも開発。さらに2008年にはオリジナルの新シリーズ『ブレイブルー』シリーズのリリースを開始。『ギルティギア』シリーズと並ぶ人気シリーズとなり、数々の続編が作られた。

また、2011年には家庭版『アルカナハート3』や『カオスコード』などの他社作品の対戦格闘ゲームの販売にも着手。業務範囲を広げている。



▲2012年にはアトラスとの共同開発となる『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』も稼働した。

3D対戦格闘ゲーム全盛期に生み出された初代『ギルティギア』

『GG』は3D対戦格闘ゲームが主流であった1998年に、PlayStation用2D対戦格闘ゲームとして発売。初回販売本数はそれほどではなかったが、ユーザーの評価は高く、1999年に"復刻版"として再登場するほどの人気を見せた。続編である『GGX』はアーケード版で稼働し、家庭版も発売された。以降も続編が多数リリースされ、『GGISUKA』のように4人同時対戦に挑戦したり、『GG2』のように対戦格闘ゲーム以外のジャンルも開発したりと幅広く展開していく。2013年にはグラフィックなどすべてを一新した最新作『GGXrd』が発表。8月9日にロケテストが行われ、開場前から長蛇の列ができるほどの人気を見せていた。なお、『GGXrd』の家庭版はPlayStation3とPlayStation4での発売が予定されている。

3Dグラフィックの対戦格闘ゲームに挑戦した『バトルファンタジア』をリリース

2007年、16:9のHD解像度の対戦格闘ゲーム『バトルファンタジア』がリリースされた。このゲームのグラフィックは3Dでありながら、システム的には2D格闘ゲームというスタイルをとっていた。なめらかに動くステージのギミックなど、このゲームで培った3Dグラフィック技術は後にリリースされた『ブレイブルー』シリーズや『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』にも生かされている。

完全オリジナル新作タイトル『ブレイブルー』シリーズの発売

『ギルティギア』シリーズに続く人気対戦格闘ゲーム『ブレイブルー』シリーズの初代である『BBCT』は、2008年にアーケードゲームとしてリリースされた。荒廃した近未来を舞台とした独特の世界観、洗練されたゲームシステムの他、人気声優がパーソナリティを務めるWebラジオ"ぶるらじ"により爆発的な人気を得る。以降も人気は上がっていき、2012年には『BBCS2』の公式全国大会"BLUEREVO(ぶるれぼ)"が開催、2013年にはアニメ作品の放送もスタートした。



▲ラグナ=ザ=ブラッドエッジやジン=キサラギなど、魅力的なキャラクターたちも人気を博している。

アークシステムワークスが開発・発売した代表的なタイトル

発売日(稼働日・配信日)	機種	タイトル
1998年5月14日	PlayStation	ギルティギア
2000年7月19日	アーケード	ギルティギア ゼクス
2001年1月25日	ワンダースワンカラー	ギルティギア プチ
2001年11月29日	PlayStation2	ギルティギア ゼクス プラス
2002年1月25日	ゲームボーイアドバンス	ギルティギア ゼクス アドバンス エディション
2002年5月23日	アーケード	ギルティギア イグゼクス
2003年3月26日	アーケード	ギルティギア イグゼクス シャープリロード
2003年12月17日	アーケード	ギルティギア イスカ
2005年9月28日	アーケード	ギルティギア イグゼクス スラッシュ
2005年12月6日	アーケード	北斗の拳
2006年8月24日	PlayStationPortable	ギルティギア ジャッジメント
2006年10月5日	ニンテンドーDS	ギルティギア ダストストライカーズ
2006年12月20日	アーケード	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
2007年3月29日	PlayStation2	北斗の拳 審判の双蒼星 拳豪列伝
2007年4月26日	アーケード	バトルファンタジア
2008年3月27日	PlayStation2	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス
2008年4月9日	アーケード	戦国BASARA X
2008年11月20日	アーケード	ブレイブルー　カラミティトリガー
2009年6月25日	PlayStation3／Xbox 360	ブレイブルー　カラミティトリガー
2009年11月20日	アーケード	ブレイブルー　コンティニュアムシフト
2010年1月27日	ニンテンドーDSiウェア	ぶれいぶるー　-バトル×バトル-
2010年2月25日	PlayStationPortable PlayStationPortable(DL)	ブレイブルー　カラミティトリガー ポータブル
2010年12月9日	アーケード	ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
2011年1月13日	PlayStation3／Xbox 360	アルカナハート3
2011年8月4日	アーケード	カオスコード
2011年12月17日	PlayStation3／Xbox 360 PlayStationVita PlayStationVita(DL)	ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド
2012年3月1日	アーケード	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
2012年9月20日	アーケード	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR
2012年11月21日	アーケード	ブレイブルー　クロノファンタズマ
2012年12月26日	ニンテンドー3DS(DL)	ぶれいぶるー　くろーんふぁんたずま
2013年初冬	アーケード	ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド
2014年春	アーケード	ギルティギア イグザード サイン



『ブレイブルー』シリーズ

奥深い世界観を持つ総合エンターテイメント作品

モリトシミチ氏こと、森利道氏が贈る2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル。斬新なシステムを多数盛り込んでいる対戦格闘ゲームとなっており、HD画質の美麗な映像で戦いが繰り広げられる。奥深い世界設定を持ったヴィジュアルノベルとしての側面も強く、総合エンターテイメント作品として多くファンからの支持を受けている。小説やコミックス、ドラマCDなどのメディアミックス展開もしており、2013年10月からTVアニメの放送もスタートした大人気シリーズ。

“蒼の魔道書”をめぐるの新世代対戦格闘ゲーム

『ブレイブルー』シリーズは『ギルティギア』シリーズに続く、アーケード用の新世代対戦格闘ゲームとしてリリースされた。練り込まれたゲーム性と世界観が好評を博し、現在でも続編が制作され続けている。また、家庭版への移植の他、携帯電話や携帯ゲーム機では、格闘ゲーム以外のジャンルの外伝作品もリリースされている。

『ブレイブルー』シリーズの略称表記

ブレイブルー　カラミティトリガー	BBCT
ブレイブルー　カラミティトリガー ポータブル	BBCTP
ブレイブルー　コンティニュアムシフト	BBCS
ブレイブルー　コンティニュアムシフトII	BBCS2
ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド	BBEX
ブレイブルー　クロノファンタズマ	BBCP

関連作品

発売日（稼働日・配信日）	機種	タイトル
2008年11月20日	アーケード	ブレイブルー　カラミティトリガー
2009年6月25日	PlayStation3／Xbox 360	ブレイブルー　カラミティトリガー
2009年11月20日	アーケード	ブレイブルー　コンティニュアムシフト
2010年1月27日	ニンテンドーDSiウェア	ぶれいぶるー　-バトル×バトル-
2010年2月25日	PlayStationPortable PlayStationPortable（DL）	ブレイブルー　カラミティトリガー ポータブル
2010年3月11日	PlayStation3	【アークシステムワークス ベストセレクション】 ブレイブルー　カラミティトリガー
2010年3月11日	Xbox 360	ブレイブルー　カラミティトリガー プラチナコレクション
2010年7月1日	PlayStation3／Xbox 360	ブレイブルー　コンティニュアムシフト
2010年8月19日	モバイル	ぶるもば　-ブレイブルー　MOBILE BATTLE-
2010年8月26日	パソコン	ブレイブルー　カラミティトリガー
2010年12月9日	アーケード	ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
2011年3月31日	PlayStationPortable PlayStationPortable（DL） ニンテンドー3DS	ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
2011年10月27日	PlayStationPortable PlayStationPortable（DL）	【アークシステムワークス ベストセレクション】 ブレイブルー　カラミティトリガー ポータブル
2011年12月17日	PlayStation3／Xbox 360 PlayStationVita PlayStationVita（DL）	ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド
2012年5月31日	PlayStationPortable PlayStationPortable（DL）	ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド
2012年11月21日	アーケード	ブレイブルー　クロノファンタズマ
2012年12月21日	パソコン	ブレイブルー　カラミティトリガー
2012年12月26日	ニンテンドー3DS（DL）	ぶれいぶるー　くろーんふぁんたずま
2013年4月25日	ニンテンドー3DS（DL）	ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
2013年5月23日	PlayStation3	ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド PlayStation3 the Best
2013年5月23日	PlayStationVita PlayStationVita（DL）	【アークシステムワークス ベストセレクション】 ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド
2013年10月24日	PlayStation3	ブレイブルー　クロノファンタズマ

ブレイブルー　カラミティトリガー

記念すべきシリーズ第1作。綿密に書き込まれたグラフィックの他、各キャラクターが“ドライブ能力”という特殊な能力を使用でき、これを駆使して戦うゲームシステムが話題を呼んだ。家庭版ではアーケード版の移植だけにとどまらず、ヴィジュアルノベル形式で進むストーリーモードが搭載され、練り込まれた世界観で多くのユーザーを引き付けた。



ブレイブルー　コンティニュアムシフト

シリーズ第2作。バージョンアップにより、ゲームバランスの調整やキャラクターの追加などで長い間支持された人気作。第1作から8人ものキャラクターが追加されている他、ボタン1つで必殺技を出せる“スタイリッシュタイプ”が搭載され、初心者も遊びやすくなっている。

追加キャラクター
ツバキ=ヤヨイ
ハザマ
ラムダ
マコト=ナナヤ ※家庭版「BBCS」で追加（DLC）
ヴァルケンハイン=R=ヘルシング ※家庭版「BBCS」で追加（DLC）
ミュー・テュエルブ
プラチナ=ザ=トリニティ ※「BBCS2」で追加
レリウス=クローバー ※「BBCS2」のバージョンアップで追加

ブレイブルー　クロノファンタズマ

シリーズ第3作。相手のガードを崩せる“クラッシュトリガー”、ドライブ能力の特徴をさらに際立たせる“オーバードライブ”などの新システムが追加され、戦術の幅が広がっている。また、新キャラクターも追加されており、家庭版ではカグラ=ムツキとユウキ=テルミ、ココノエの3人もプレイできる。

追加キャラクター
アマネ=ニシキ
バレット
アズラエル
イザヨイ
カグラ=ムツキ ※家庭版で追加
ユウキ=テルミ ※家庭版で追加（初回特典&DLC）
ココノエ ※家庭版で追加（DLC）

ぶれいぶるー　くろーんふぁんたずま

“ぶるらじ”でおなじみのちびキャラたちが、画面狭しと暴れ回る外伝作品『ぶれいぶるー』シリーズの最新作。ジャンルはバトルアクションとなっており、ちびキャラを操作して迫り来る大量の敵を一気に倒す爽快感が魅力となっている。ラグナ=ザ=ブラッドエッジやジン=キサラギなど10人のキャラクターが使用でき、それぞれに違ったストーリーが用意されているため、遊びごたえは十分だ。



TIPS 『ブレイブルー』に込められた意味

本作のタイトルである“BLAZBLUE（ブレイブルー）”とは、“ブレイブ（勇者）”、“ブレイズ（炎）”、“ブルー（青）”を掛け合わせた造語。この言葉は、ストーリーでも特に重要な意味を持つ、“蒼の魔道書（ブレイブルー）”のことも表している。

『ブレイブルー』シリーズのゲームシステム

本シリーズは『ギルティギア』シリーズのゲームシステムを踏襲しており、『GGXX』で好評だった"ロマンキャンセル"と"ガトリングコンビネーション"は、"ラピッドキャンセル"と"リボルバーアクション"として継承している他、右で紹介しているような新システムも追加された。また、ダウン時に移動しながら起き上がれるため、起き上がり時の攻防の幅が広がっている点も特徴。16：9のHD画質となったことにより、ステージが広くなったことと相まって、間合いの距離感が従来の対戦格闘ゲームと大きく変わっている。



▲相手のコンボを中断させられる"バリアバースト"(『BBCS』以降はブレイクバースト)というシステムも搭載している。



▲家庭版では、キャラクターの成長要素がある"アビスモード"が搭載され、対戦以外のやり込み要素も追加されている。

『ブレイブルー』シリーズ独自のシステム

ドライブ能力

Dボタンを押すことで、キャラクターごとに特徴が異なる"ドライブ能力"を使用できる。例えば、ラグナ=ザ=ブラッドエッジであれば、相手に与えたダメージを自らの体力として吸収でき、ジン=キサラギであれば相手を凍らせることが可能だ。最新作の『BBCP』では、一定時間ドライブ能力を強化できる"オーバードライブ"も追加された。



◀ドライブ能力によっては、固有のゲージがある場合も。

アストラルヒート

『ギルティギア』シリーズの"一撃必殺技"と同様、決まればド派手な演出とともに、敵を一撃で倒せるシステム。いつでも出せるわけではなく、作品ごとに決められた条件を満たすことで使用可能となっている。なお、『ギルティギア』シリーズとは違い、コンボに組み込むことができるため、より実戦向きとなっているのが最大の特徴と言える。



◀アストラルヒートの演出は派手で一見の価値アリ。

バリアブレイク

『BBCT』と『BBCS』では相手に攻撃をガードさせ続けることで、『BBCP』では"クラッシュトリガー"という技を相手にガードさせることで、相手が一定時間無防備になる"バリアブレイク"が発生する。これにより、アグレッシブに攻めることで攻撃のチャンスを生み出せるようになっている。なお、防御側は"バリア"というガード方法で対抗することが可能。



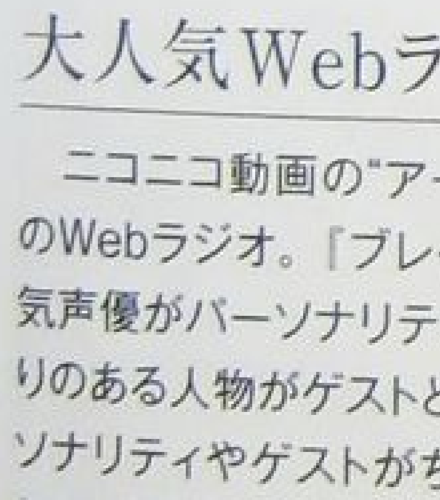
◀バリアブレイク後は、強力なコンボを叩き込める。

さまざまな展開を見せる『ブレイブルー』シリーズ

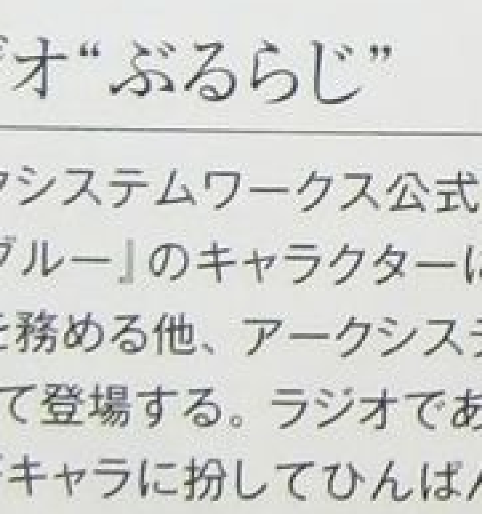
『ブレイブルー』シリーズはゲームだけにとどまらず、Webラジオ、設定資料集、小説、コミックス、ドラマCD、そしてTVアニメと、コンテンツの広がりは多岐にわたる。なかでも、小説の『フェイズシフト』シリーズでは、ゲーム中で深く語られていなかった『BBCT』の100年前の時代を描く公式ストーリーが展開。『ブレイブルー』シリーズの世界観をより深く知るうえで、ぜひ一読しておきたい作品となっている。

大人気Webラジオ"ぶるらじ"

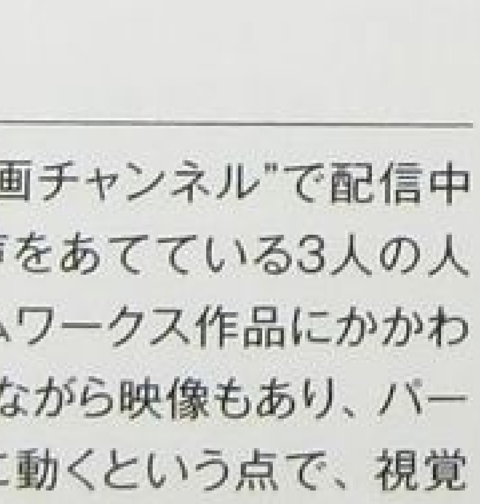
ニコニコ動画の"アークシステムワークス公式動画チャンネル"で配信中のWebラジオ。『ブレイブルー』のキャラクターに声をあてている3人の人気声優がパーソナリティを務める他、アークシステムワークス作品にかかわりのある人物がゲストとして登場する。ラジオでありながら映像もあり、パーソナリティやゲストがちびキャラに扮してひんぱんに動くという点で、視覚的にも楽しむことができるコンテンツとなっている。また、アークシステムワークスが主催するイベント"ぶるふぇす"では、"ぶるらじ"の公開録音も行われており、イベントの目玉ともなっている。



ツバキ=ヤヨイ役
今井 麻美



ラグナ=ザ=ブラッドエッジ役
杉田 智和



ノエル=ヴァーミリオン役
近藤 佳奈子

アークシステムワークス公式動画チャンネルのアドレス　http://ch.nicovideo.jp/ch93

世界観を掘り下げる小説&コミック

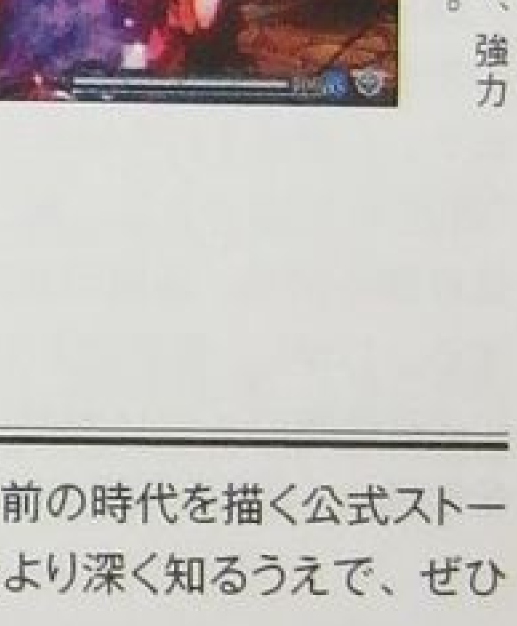
富士見書房より刊行されている小説&コミック。暗黒大戦の時代を描く『フェイズシフト』シリーズをはじめ、『BBCT』のノベライズ、統制機構士官学校でのオリジナルストーリーを描く『ブレイブルー　リミックスハート』が刊行されている。

刊行されている主な小説&コミック

『ブレイブルー　フェイズ0』	小説
『ブレイブルー　フェイズシフト1』	小説
『ブレイブルー　フェイズシフト2』	小説
『ブレイブルー　フェイズシフト3』	小説
『ブレイブルー　フェイズシフト4』	小説
『ブレイブルー　カラミティトリガー＜上＞』	小説
『ブレイブルー　カラミティトリガー＜下＞』	小説
『ブレイブルー　リミックスハート1』	コミックス

アークシステムワークス初のTVアニメ化作品

2013年10月8日より『ブレイブルー』のアニメ『ブレイブルー　オルターメモリー』の放送が開始。この作品は『BBCT』のストーリーがベースとなっており、第十三階層都市カグツチを舞台に、主人公のラグナ=ザ=ブラッドエッジを中心とした物語が展開する。



TIPS ドラマCDとしても多数の作品が発売

『ブレイブルー』シリーズはドラマCDでも展開しており、ティームエンタテインメントから『ぶるどら りべるわん』『ぶるどら りべるつぅ』『THE WHEEL OF FORTUNE～運命の輪～』などが発売されている。また、家庭版『BBCT』や『BBCS』などの予約特典としても付属していた。

『ブレイブルー』シリーズの世界観

『ブレイブルー』シリーズの舞台は“黒き獣”の出現によって荒廃した世界で、メインとなるストーリーは“蒼の魔道書”をめぐる形で展開。また、世界を統治している“世界虚空情報統制機構（統制機構）”に反逆している主人公・ラグナ=ザ=ブラッドエッジを中心として描かれている。登場するキャラクターにもそれぞれエピソードが用意されており、複数の人物の思惑や行動が絡み合って物語が展開していくところが最大の見どころと言える。なお、各キャラクターの目的や、所属組織はシリーズを重ねるごとに変化しており、最新作の『BBCP』開始時点では右のようになっている。



▲家庭版のストーリーモードでは、選択肢しだいで本来のシナリオとは無関係のギャグルートへ突入することもある。

『BBCP』開始時点での組織紹介

世界虚空情報統制機構（帝派）

統制機構の最高権力者である“帝”を中心とした組織。その目的は三輝神・アマテラスユニットの破壊であるが、おのおのが思惑を持って行動している。



第七機関

魔素や術式に頼らない、科学主体の組織を復活させようとしている組織。その理念から、統制機構とは相容れない組織であり、敵対している。



世界虚空情報統制機構（反帝派）

統制機構に所属しながらも、帝に反旗を翻している人物たち。ジン=キサラギは獣兵衛と、ノエル=ヴァーミリオンはレイチェル=アルカードとともに行動している。また、カグラ=ムツキは統制機構の最高司令官でありながら、帝に対して不信感を持っている。



その他

それぞれの思惑を胸に連合階層都市イカルガを目指す人物たち。ラグナ=ザ=ブラッドエッジは、タオカカとともにイカルガを目指していたが、はぐれてしまい別行動をとっている。



ストーリー紹介

暗黒大戦の時代（小説など）

2100年、突如として現れた“黒き獣”により、人類は存亡の危機にさらされる。そんな時、6人の英傑が現れた。彼らは古の力“魔術”を人々に伝え、人類はそれを科学と融合させた万能の力、“術式”を完成させる。戦う力を手に入れた人類は反撃を開始。激戦の末に黒き獣の封印に成功する。しかし、黒き獣より放たれた“魔素”の影響により世界の人口は激減し、階層都市での生活を余儀なくされるのであった。



ループする世界からの脱出（BBCT）

2199年12月31日、第十三階層都市カグツチに統制機構の反逆者ラグナ=ザ=ブラッドエッジが姿を現す。統制機構の施設を次々と破壊していくラグナはやがて最下層の“窯”へとたどり着き、ニュー・サーティーンと対峙する。

ニューはラグナと融合することで黒き獣と化すことを試みる。しかし、これを観測していた世界の管理システム“タカマガハラ”は、黒き獣の誕生による世界の崩壊を予測し、2人が融合するたびに歴史を2100年へと巻き戻す。これにより、世界は2100年～2199年12月31日までを幾度も繰り返していたのだ。

しかし、繰り返す世界に歪みが生じ、歴史は徐々に変化していく。そしてついに、窯へ落ちそうなラグナをノエル=ヴァーミリオンが助けるという結末が生まれる。これにより、世界は2200年を迎え、数多の可能性を秘めた新たなる未来“確率事象（コンティニュアムシフト）”が始まった。



確率事象による世界の多様化（BBCS）

2200年1月。ループする世界が終焉を迎えてから一週間後、窯を破壊したラグナは自身の運命を狂わせた真の敵・ユウキ=テルミの復活を知り、カグツチへとどまる。やがてラグナは、カグツチの最上階でテルミと対峙する。

テルミは真の蒼の継承者であるノエルを誘拐し、憎しみを増幅させることで“神殺しの剣クサナギ（ミュー・テュエルブ）”として覚醒させていた。ラグナはノエルを助けるため、自らの左腕を犠牲にノエルを正気へと戻す。しかし、テルミはこの間にタカマガハラの隙を突き、無力化してしまう。そして、満身創痍のラグナの前に、統制機構の最高権力者である帝とその側近が出現。すべてが帝の思惑であったことを告げて去っていく。

数日後、ココノエによって失った左腕を取り戻したラグナは、己に課された役目を果たすため、カカ族の少女・タオカカとともに、連合階層都市“イカルガ”へと向かうのであった。



TIPS 小説で描かれる暗黒大戦時代

暗黒大戦時代のストーリーは、小説『ブレイブルー　フェイズシフト』シリーズで詳しく描かれている他、家庭版『BBCP』のストーリーモード“六英雄編”でも知ることができる。黒き獣との戦い、アークエネミーの製造秘話など、必見の内容となっている。

用語集

アークエネミー(事象兵器)
"事象兵器"とも呼ばれる、黒き獣に対抗するために作られた兵器。術式適性が高い一部の者にしか扱えないものの、その力は絶大である。『BBCP』時点でのアークエネミーの種類とその所持者は、以下のリストを参照。

アークエネミー／所持者
巨人(ハイランダー)・タケミカヅチ／タカマガハラ
氷剣・ユキアネサ／ジン=キサラギ
魔銃・ベルヴェルク／ノエル=ヴァーミリオン
機神・ニルヴァーナ／カルル=クローバー
夢刀・六三四(ムジン・ムサシ)／獣兵衛
斬魔・鳴神(ザンマ・オオカミ)／ハクメン
雷轟・無兆鈴(ライゴウ・ムチョウリン)／プラチナ=ザ=トリニティ
蛇双(ジャソウ)・ウロボロス／ハザマ
鳳翼・烈天上(ホウヨク・レッテンジョウ)／シシガミ=バング
神輝(シンキ)・ムラクモ／ニュー・サーティーン

蒼の魔道書(ブレイブルー)
ラグナ=ザ=ブラッドエッジが持っている、"ブレイブルー"と呼ばれる最強の魔道書。その手で触れる人の生命力を吸収してしまう。


◀相手の生命力を吸収する設定は、ラグナのドライブ能力に反映されている。

碧の魔道書(ブレイブルー)
ユウキ=テルミが所持している魔道書。"蒼の魔道書"と同様に"ブレイブルー"と呼ばれ、"蒼の魔道書"の起動や機能を封じる能力を持っている。

暗黒大戦
2100~2110年に起きた"黒き獣"と人類との戦いで、"第一次魔道大戦"とも呼ばれる。"ブラッドエッジ"と六英雄の活躍により、人類の勝利で終結を迎えた。

イカルガ内戦
2191~2197年に起きた戦争。一部の階層都市がイカルガ連邦として独立を宣言したことで、統制機構が武力鎮圧を開始したことで始まった。人類同士が初めて術式を用いた戦争となった。

階層都市
地上を覆う魔素から逃れるために、人類が高所に作り上げた都市。世界各地に20以上存在する。

・第壱統合都市オオコト	・第十三階層都市カグツチ
・第二階層都市イワツチ	・第十四階層都市ノヅチ
・第三階層都市イワス	・第十五階層都市トリフネ
・第四階層都市ナオビ	・第十六階層都市オオゲツ
・第五階層都市イブキド	・第十七階層都市ヤマツミ
・第六階層都市ヤビコ	・第十八階層都市カナヤマ-ヤマビコ
・第七階層都市カザモツ	・第十九階層都市カナヤマ-ヤマビメ
・第八階層都市ワダツミ	・第二十階層都市ハニヤス-ヤスビコ
・第九階層都市アキツ-甲	・第二十一階層都市ハニヤス-ヤスビメ
・第十階層都市アキツ-乙	・第二十二階層都市ミズハ
・第十一階層都市シナツ	・第二十三階層都市ワクムスビ
・第十二階層都市ククノチ	

カカ族
人間が住む前から十三階層都市カグツチの下に住んでいた先住民族。100匹以上に繁殖することはないが、100匹を下回ると補うかのように個体が生まれる。


◀カカ族の長は深い知識を持っており、ライチ=フェイ=リンも一目置いている。

窯(シェオルの門)
境界へ通じる門のこと。"シェオルの門"とも呼ばれている。

観測者
世界を観測することで、事象に干渉する者のこと。

境界
窯の先にある空間で、あらゆる次元に通じている。膨大な情報が漂っており、生身の人間が接触すると精神が押しつぶされてしまう。

黒き獣
2100年に日本に出現した怪物。

三輝神
スサノオユニット、アマテラスユニット、ツクヨミユニットの3つを指す。事象干渉能力や絶対防御などの人智を超える力を持っている。アマテラスユニットは、マスターユニットとも呼ばれる。


◀レイチェル=アルカードの持つツクヨミユニットは、タケミカヅチの一撃をも防ぐ。

次元境界接触用素体
境界の深部を探索するために作られた人工生命体。もともとは境界を観測するだけの人形であったが、実験の過程において魂が芽生えた。

事象干渉
存在や物事に対して干渉すること。"意思"のあるものが、"事象"を"観測"することを指す。

シュウイチロウ=アヤツキ
レリウス=クローバーとともに、日本で次元境界接触用素体を使った実験を行った科学者。黒き獣の誕生にかかわった人物で、セリカ=A=マーキュリー、十聖・ナインの父親でもある。

十二宗家
統制機構の帝に代々仕える家柄。その名の通り12の家柄があり、キサラギ家、ヤヨイ家、ムツキ家、ハヅキ家などが存在する。

士官学校
統制機構士官学校のこと。ジン=キサラギ、ノエル=ヴァーミリオン、ツバキ=ヤヨイ、マコト=ナナヤ、カルル=クローバーが在籍していた。


◀士官学校時代のノエルやマコトは、後輩のカルルとも親しく接していた。

十聖・ナイン
術式を生み出した天才魔法使い。十聖とは、魔道教会の中でも、極めて優秀な者に与えられる称号で、本名ではなくナンバーを名乗ることになる。本名はコノエ=マーキュリーといい、セリカ=A=マーキュリーの姉。ココノエの母でもある。

術式
暗黒大戦中に十聖・ナインたちが生み出した、魔術と科学を融合させた術。

術式兵装
黒き獣に対抗するため、魔道書を流用して作られた兵器。科学兵器と魔素を組み合わせて作り上げた。

世界虚空情報統制機構
暗黒大戦時に各国が魔道書を管理するために設立した組織。術式を用いて世界を統治し、階層都市の行政、術者の育成を行っている。"統制機構"という略称で呼ばれる場合が多い。

第七機関
暗黒大戦以前より存在する、科学者が集まってできた小さな組織の集合体。魔素や術式に頼らず、科学主体の世界の復活を目指している。

タカマガハラ
"世界の存続"を目的として制作されたプログラムで、境界を観測している。TA、TB、TCの3体の観測者によって構成されている。

咎追い
統制機構が設定した賞金首を狙う賞金稼ぎの総称。かつては、黒き獣の影響で大量発生した生物に対応するため、独自の武装をした集団のことを指していた。


◀シシガミ=バングやカルル=クローバーも咎追いとして生計を立てている。

トリニティ=グラスフィール
"白金の錬金術師(プラチナ=ザ=トリニティ)"の異名を持つ錬金術師。ナインの親友であり、暗黒大戦では六英雄の1人として戦った。

波動兵器(デトネーター)
事象兵器の基本構造をもとにしてレリウス=クローバーが作り出した兵器。自身の妻を素体として組み込んだ"イグニス"を含め、4機が存在する。

マインドイーター
対象者の意識を束縛する呪縛。かつてのユウキ=テルミやツバキ=ヤヨイがこの呪縛にかかっていた。

魔素
黒き獣の体より噴出されていた謎の物質。人体に悪影響を及ぼすが、物質としての活用度は大きく、術式を用いる際に使用される。

魔道教会
魔術と錬金術の技術を磨き続ける組織。魔道都市イシャナを総本山とする無国籍の機関で、世界各国から完全独立自治を認められている。

魔道書
黒き獣との戦争時、六英雄の1人により製作された魔素を利用した魔術具。魔道書にはランクがあり、精錬の度合いにより威力が異なる。

模倣事象兵器
ココノエがアークエネミー"機神・ニルヴァーナ"をもとに製作した兵器。その性能はオリジナルより劣る。


◀サイボーグとして復活したテイガーも、模倣事象兵器とされている。

六英雄
暗黒大戦で活躍した6人の人物。ハクメン、ミツヨシ(のちの獣兵衛)、トリニティ=グラスフィール、十聖・ナイン、ユウキ=テルミ、ヴァルケンハイン=R=ヘルシングを指す。

TIPS ノエルの学校時代を描くコミック版
『ブレイブルー　リミックスハート』は、魔道書の暴走で女の子になってしまったマイ=ハヅキが、マイ=ナツメと身分を隠して士官学校で生活する様子を描いたコミック。士官学校時代のノエルやツバキ、マコトが学生として登場するドタバタコメディとなっている。

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 杉田 智和
PROFILE 身長:185cm／体重:78kg／血液型:B型

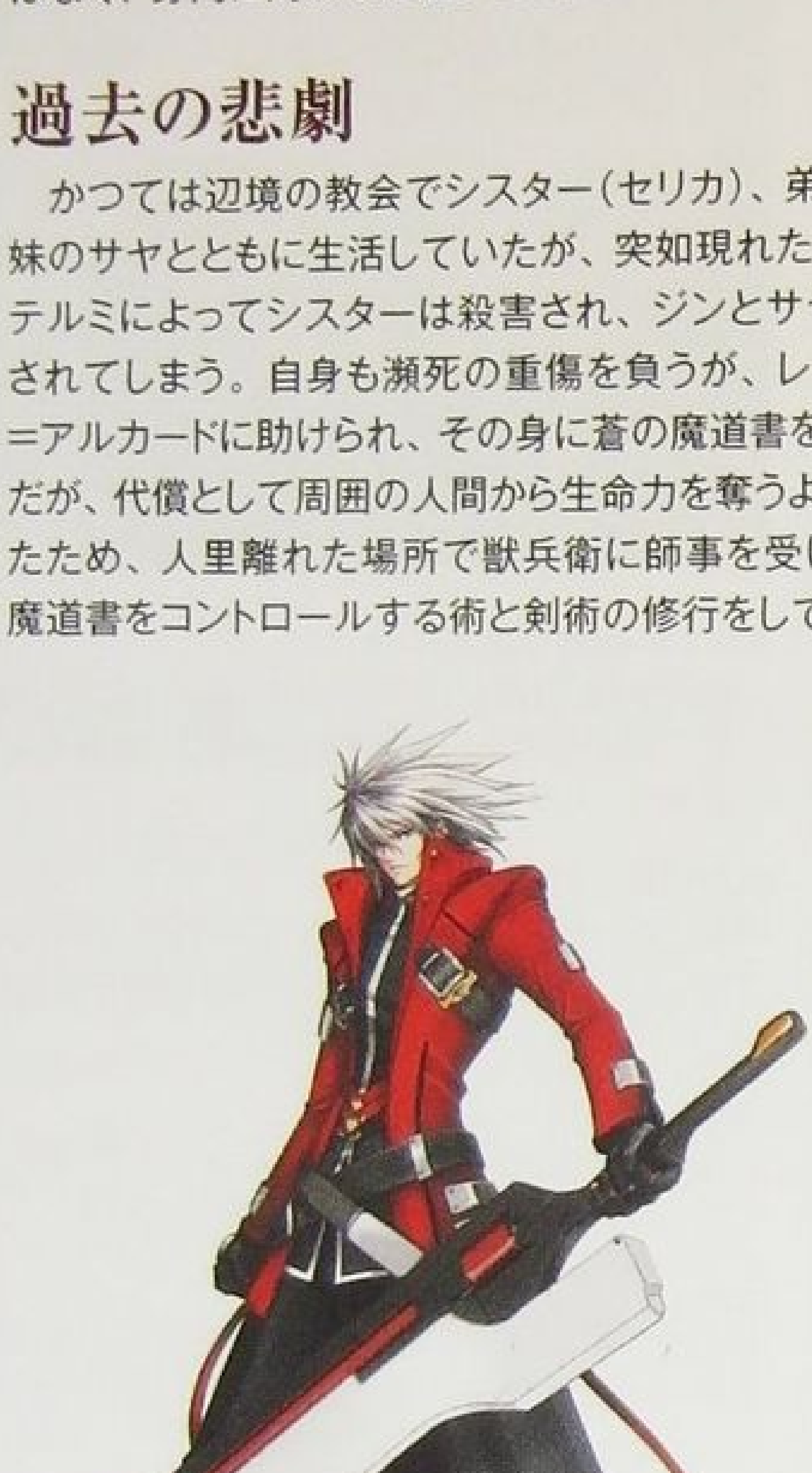
蒼の魔道書を持つ“死神”

“死神”の通り名を持つSS級の統制機構反逆者であり、史上最高額の賞金首。最強の魔道書“蒼の魔道書（ブレイブルー）”をその身に宿し、術式と大剣を駆使して戦う。行動力はあるものの、大雑把で無計画な面があり、力押しの正面突破でなんとかすることが多い。ぶっきらぼうな口ぶりで乱暴な行動が目立つが、根は悪い人間ではなく、身内に対しては優しさも見せる。

過去の悲劇

かつては辺境の教会でシスター（セリカ）、弟のジン、妹のサヤとともに生活していたが、突如現れたユウキ＝テルミによってシスターは殺害され、ジンとサヤも誘拐されてしまう。自身も瀕死の重傷を負うが、レイチェル＝アルカードに助けられ、その身に蒼の魔道書を宿した。だが、代償として周囲の人間から生命力を奪うようになったため、人里離れた場所で獣兵衛に師事を受け、蒼の魔道書をコントロールする術と剣術の修行をしていた。


BBCP


BBCT


BBCS


BBCT（ストーリーモード：構え）


BBCS（ストーリーモード：少年期）

TIPS ラグナの右腕と右眼の秘密

ラグナはテルミと出会った際、ジンの手によって右腕を失った。現在はそれを“蒼の魔道書”の力で補っているが、その影響を受けて右眼は赤くなり、右腕は漆黒の手となった。また、“蒼の魔道書”の影響で、ラグナがもともと持っていなかった術式適性も得ることとなる。

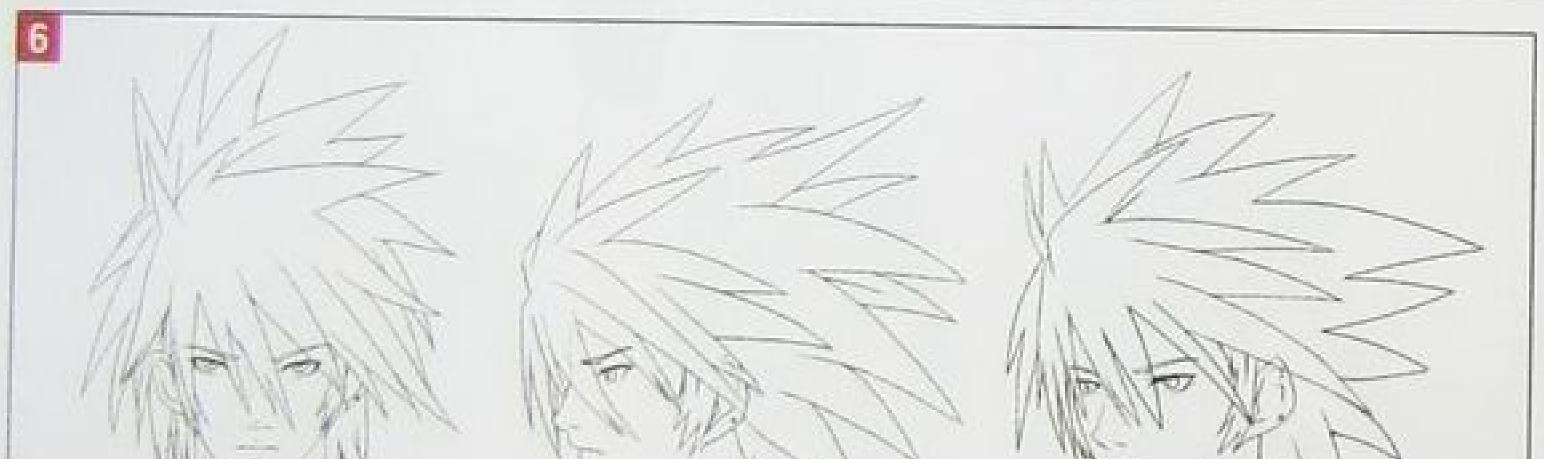


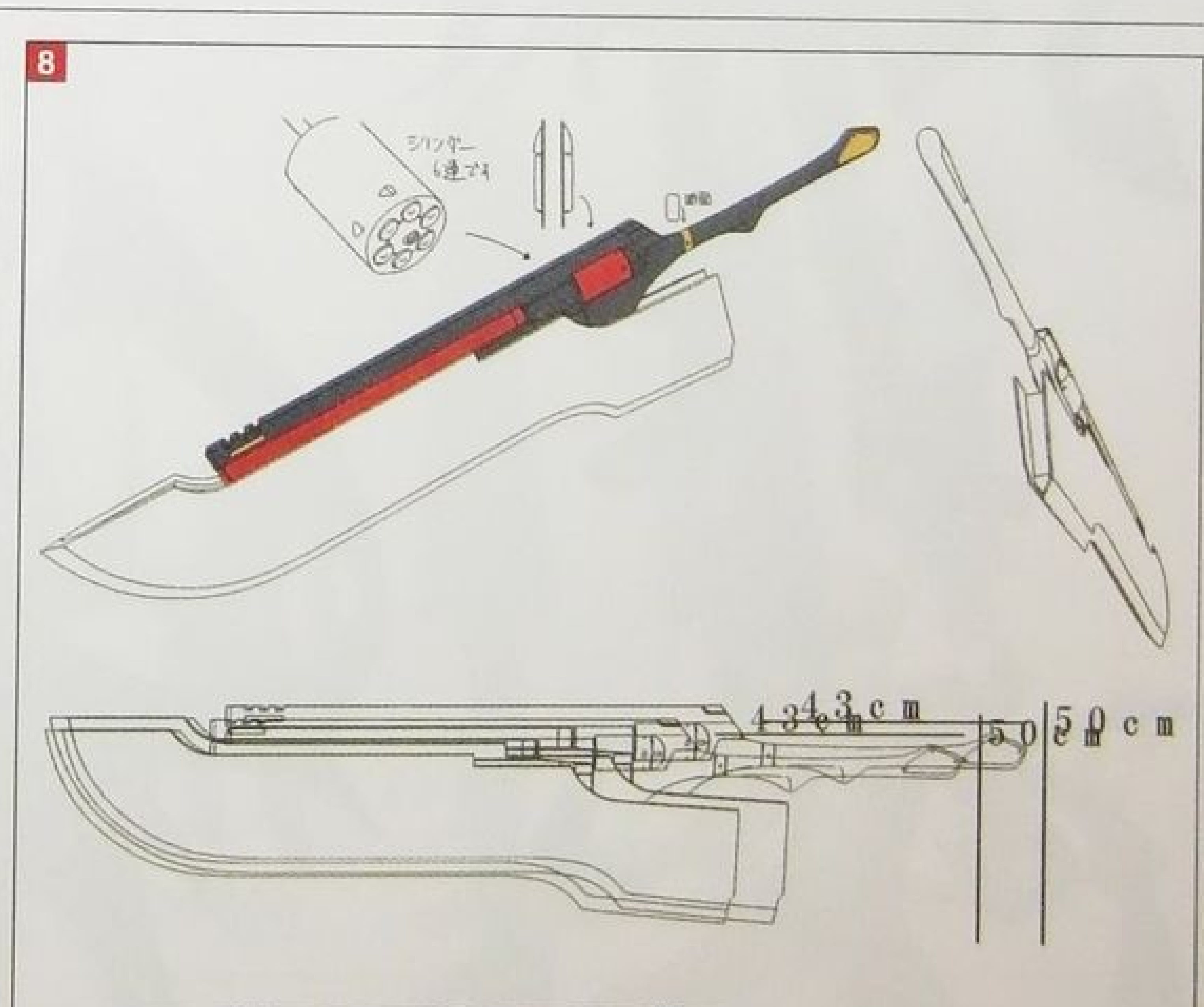














1 「BBCT」アーケードモードエンディング
2 「BBCT」ストーリーモードイベント
3 「BBCS」ストーリーモードイベント
4 「BBCS」ストーリーモードイベント
5 「BBCP」アーケードモードエンディング
6 表情設定画
7 設定画二面図
8 大剣設定画

TIPS **"ぶるらじ"発祥のなんだかんだ先生**

"なんだかんだ先生"とは、"ぶるらじ"でのラグナの愛称の1つ。ぶっきらぼうな態度ながら、なんだかんだ言いつつもなんでもしてくれそうな彼のイメージから名付けられた。小説「ブレイブルー　フェイズシフト2」でもセリカから「なんだかんだで面倒見がいい」と言われている。

ジン=キサラギ

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 柿原 徹也
PROFILE 身長：178cm／体重：61kg／血液型：A型

統制機構の若きエリート

統制機構第四魔道師団の師団長を務める衛士。イカルガ内戦で多大な功績を残し、"イカルガの英雄"と呼ばれている。普段は沈着冷静で任務に忠実であり、指揮官として優秀であるものの、兄であるラグナ=ザ=ブラッドエッジのことになると性格が豹変する。使用する武器は氷を操れるアークエネミー"氷剣・ユキアネサ"。

キサラギ家の養子

幼少の頃は兄に甘えがちで泣き虫な性格だったが、ユウキ=テルミに誘拐されたのち、冷徹な性格へと変貌した。誘拐後は統制機構の十二宗家・キサラギ家の養子となり、術式と剣術の修行をつむ。成長した彼は、士官学校へ入学。高い成績を収めたのち、衛士となってイカルガ内戦へと参加した。ノエル=ヴァーミリオン、ツバキ=ヤヨイ、マコト=ナナヤは士官学校時代の後輩であるが、ノエルに対しては強い嫌悪感を見せている。



BBCP



BBCT



BBCS



BBCT（ストーリーモード：構え）



BBCT（ストーリーモード：士官学校制服）

TIPS 氷剣・ユキアネサの精神干渉

ジンの身長ほどあるアークエネミー"氷剣・ユキアネサ"は氷を発する力を持つ。ジンはこの刀を使いこなしているつもりであったが、実際にはユキアネサから精神干渉を受けている。なお、最初の所持者は暗黒大戦当時の十聖・セブン。

1

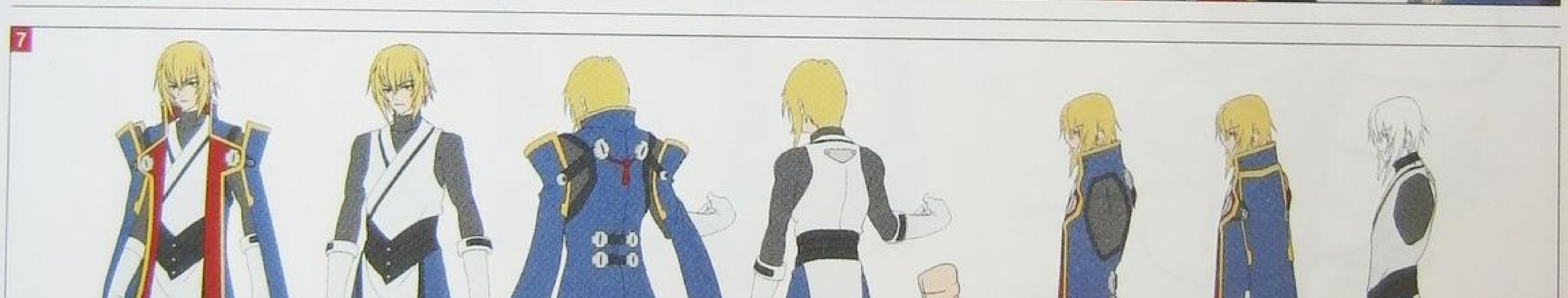

4


2


5


3


6


7


8


1 『BBCT』アーケードモードエンディング
2 『BBCT』ストーリーモードイベント
3 『BBCT』ストーリーモードイベント
4 『BBCS』アーケードモードエンディング
5 『BBCS』ストーリーモードイベント
6 『BBCP』アーケードモードエンディング
7 設定画三面図
8 氷剣・ユキアネサ設定画

TIPS ジンに秘められた“秩序の力”

“秩序の力”とは、世界のバランスが崩れた時、それに対抗できる力や絶対的な意思のことを指し、その力は事象干渉をも跳ねのけられると言われている。ジンは『BBCS』でこの力に目覚め始め、ユキアネサの支配から逃れている。

ノエル=ヴァーミリオン

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 近藤 佳奈子
PROFILE 身長:157cm／体重:48kg／血液型:A型

魔銃・ベルヴェルクを操る衛士

統制機構第四魔道師団所属の衛士。非常に高い術式適性を持っており、アークエネミー"魔銃・ベルヴェルク"を使いこなす。冷徹な態度を装っているが、本来の性格は人見知りであり、人間関係を築くのが苦手。また、戦い以外のことに関しては不器用で、なかでも彼女の作る料理は"殺人級"と称される独特の味を誇る。

養父母を救うため衛士へ

戦争孤児であったノエルは、辺境に住む貴族エドガー=ヴァーミリオンとその妻クレアに引き取られ、養女として育てられていた。長らく平和に暮らしていたが、ヴァーミリオン家の貴族特権がまもなく失効されるという事態に陥る。ノエルは貴族特権を取り戻すため、反対する養父母を説得して士官学校へと入学。術式適性試験で歴代最高記録を塗り替える成績を残した。卒業後はその高い術式適性を買われ、ヴァーミリオン家の貴族特権回復を条件にジン=キサラギ監視の任務に就く。



BBCP



BBCT



BBCS



BBCT（ストーリーモード:構え）



BBCT（ストーリーモード:士官学校制服）

TIPS ノエルが愛用する魔銃・ベルヴェルク

"魔銃・ベルヴェルク"は、空間を撃ち抜き、狙った場所に術式を発生させられる2丁の拳銃。ノエルがヴァーミリオン家に養子に入って間もない頃、魔物に襲われた際に突然出現しており、そのまま所持にいたる。最初の所持者は暗黒大戦当時の十聖・スリー。

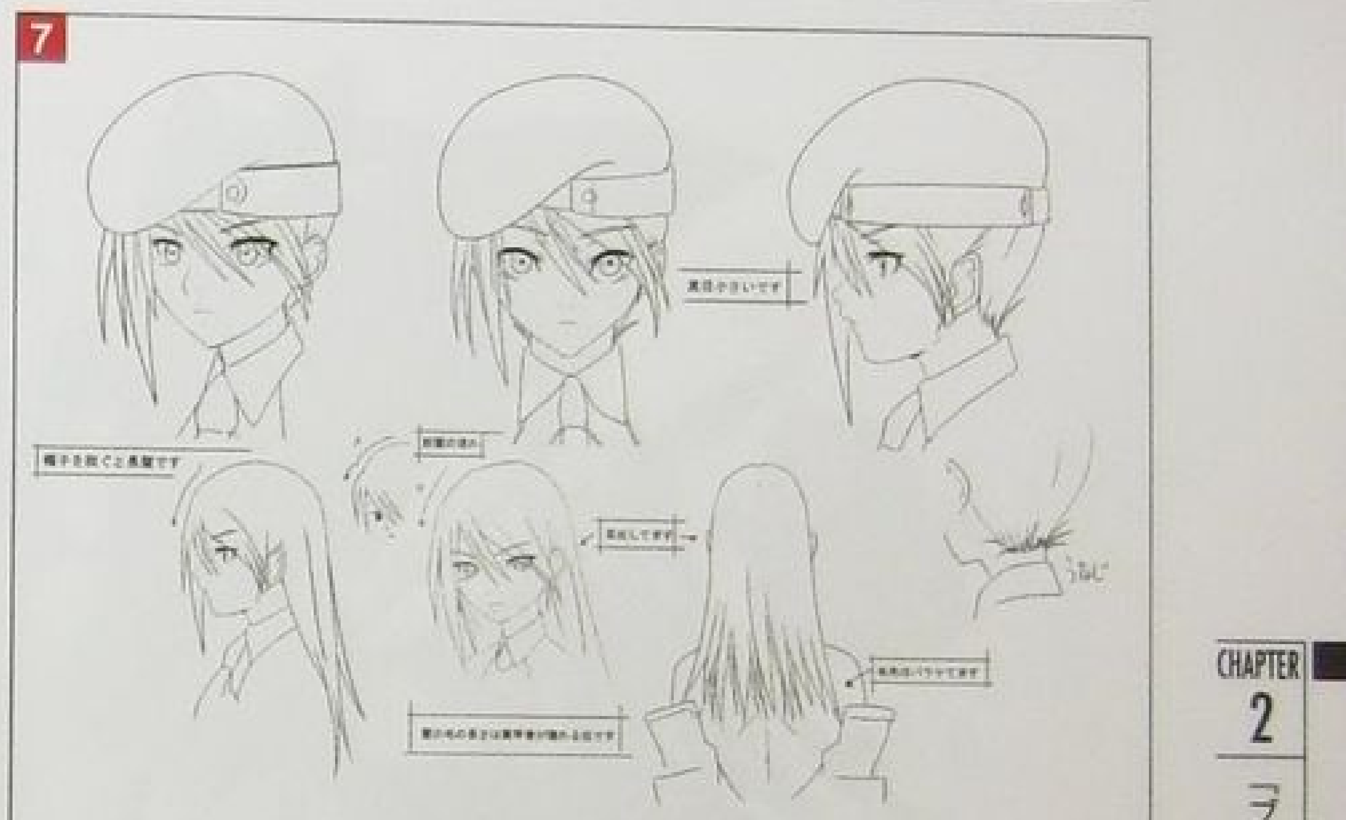
1

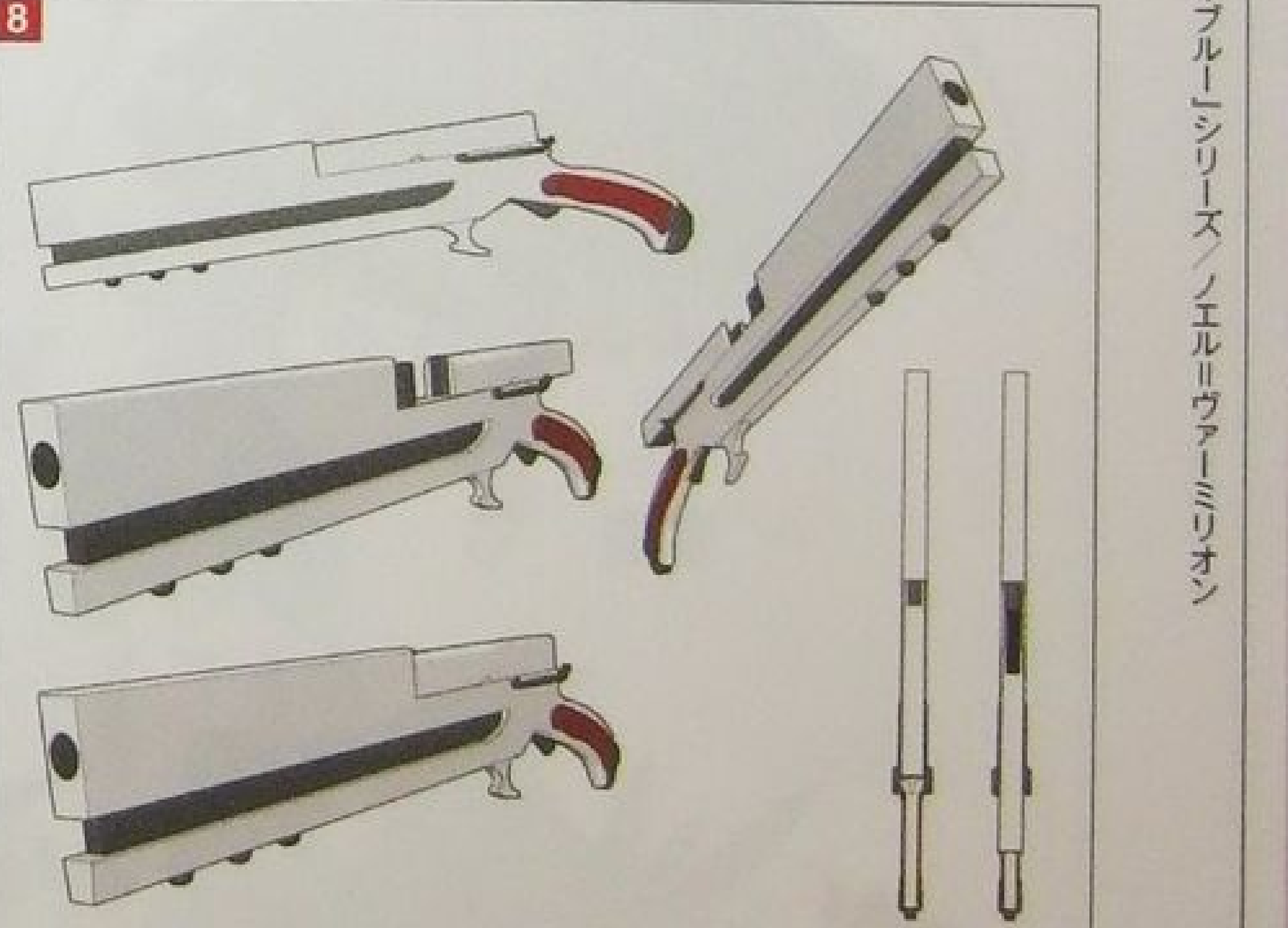

3


2


4


5


7


8


6


1 『BBCT』ストーリーモードイベント
2 『BBCS』アーケードモードエンディング
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 『BBCP』新衣装設定画三面図
7 表情設定画
8 ベルヴェルク設定画

TIPS ノエルの料理の腕前は？

ノエルは料理が好きだが、できあがった料理の味は食す者を地獄に落とす。その様子は家庭版『BBCS』のノエルのストーリーモードでギャグルートを進めば確認することができる。なお、その際に唯一、ハザマのみはケロッとした顔でノエルの料理を食べていた。

レイチェル=アルカード

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 植田 佳奈
PROFILE 身長:145cm／体重:31kg／血液型:不明

百年以上生きるヴァンパイアの血族

ヴァンパイアの血族・アルカード家の現当主。見た目は可憐な少女であるが、実際には百年以上も生きている。知性が高く教養もあるが、その性格は高慢高飛車で自己中心的。自らが動くことはあまりなく、執事のヴァルケンハイン、お供の赤コウモリのギィと黒猫のナゴが身の周りの世話をしている。ギィとナゴに対する扱いは荒く、特にギィは毎回死にそうになっている。

歴史の裏で暗躍する影

100年前に起きた暗黒大戦から世界の有事にかかわっている人物。自身が"三輝神・ツクヨミユニット"を所有している他、瀕死のハクメンに"三輝神・スサノオユニット"を託している。ラグナ=ザ=ブラッドエッジを蒼の魔道書で救った張本人でもあり、彼に厳しい態度をとるものの、なにかと細かく世話を焼くことが多い。



BBCP



BBCT



BBCS



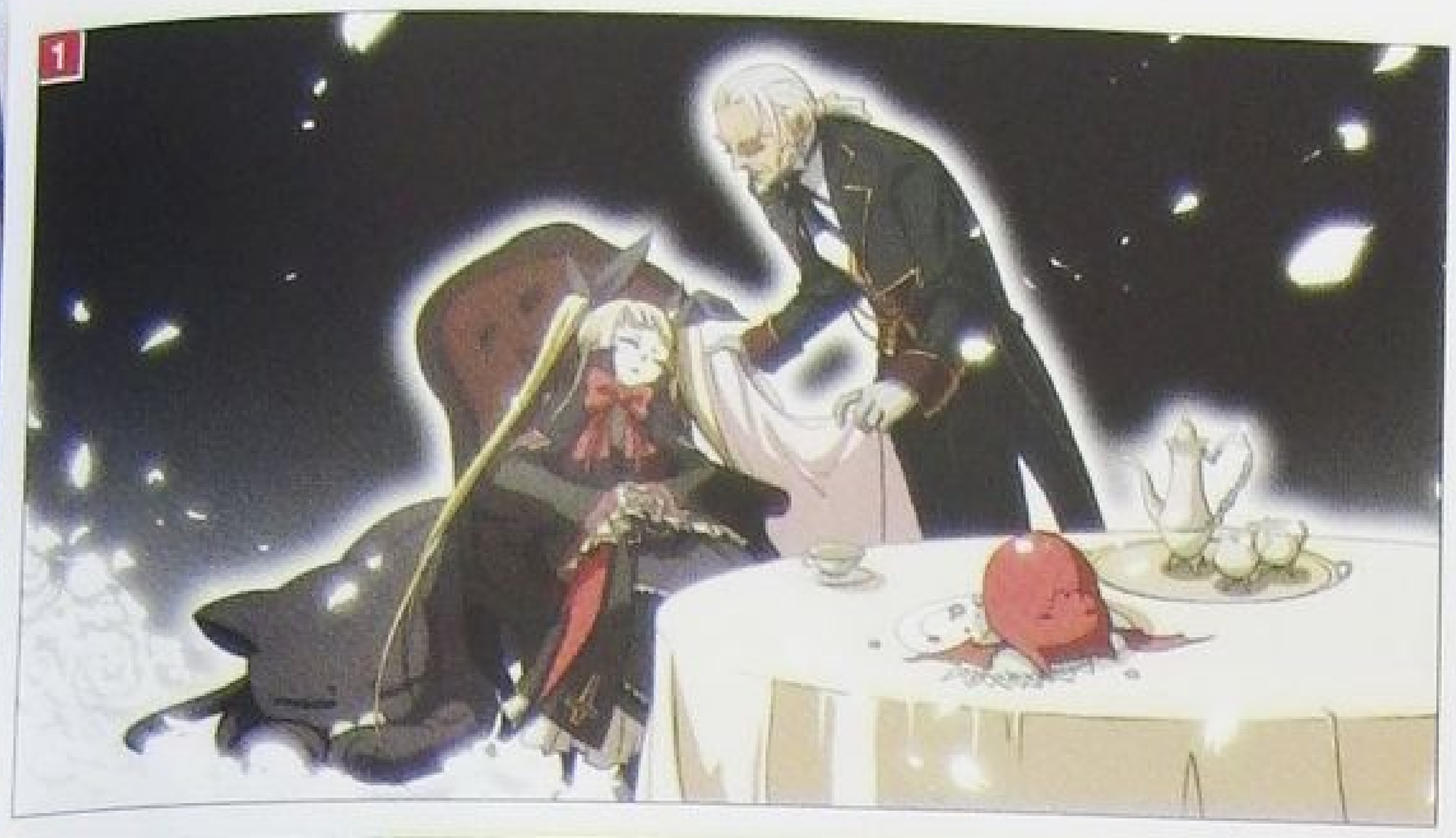
BBCT（ストーリーモード：構え）



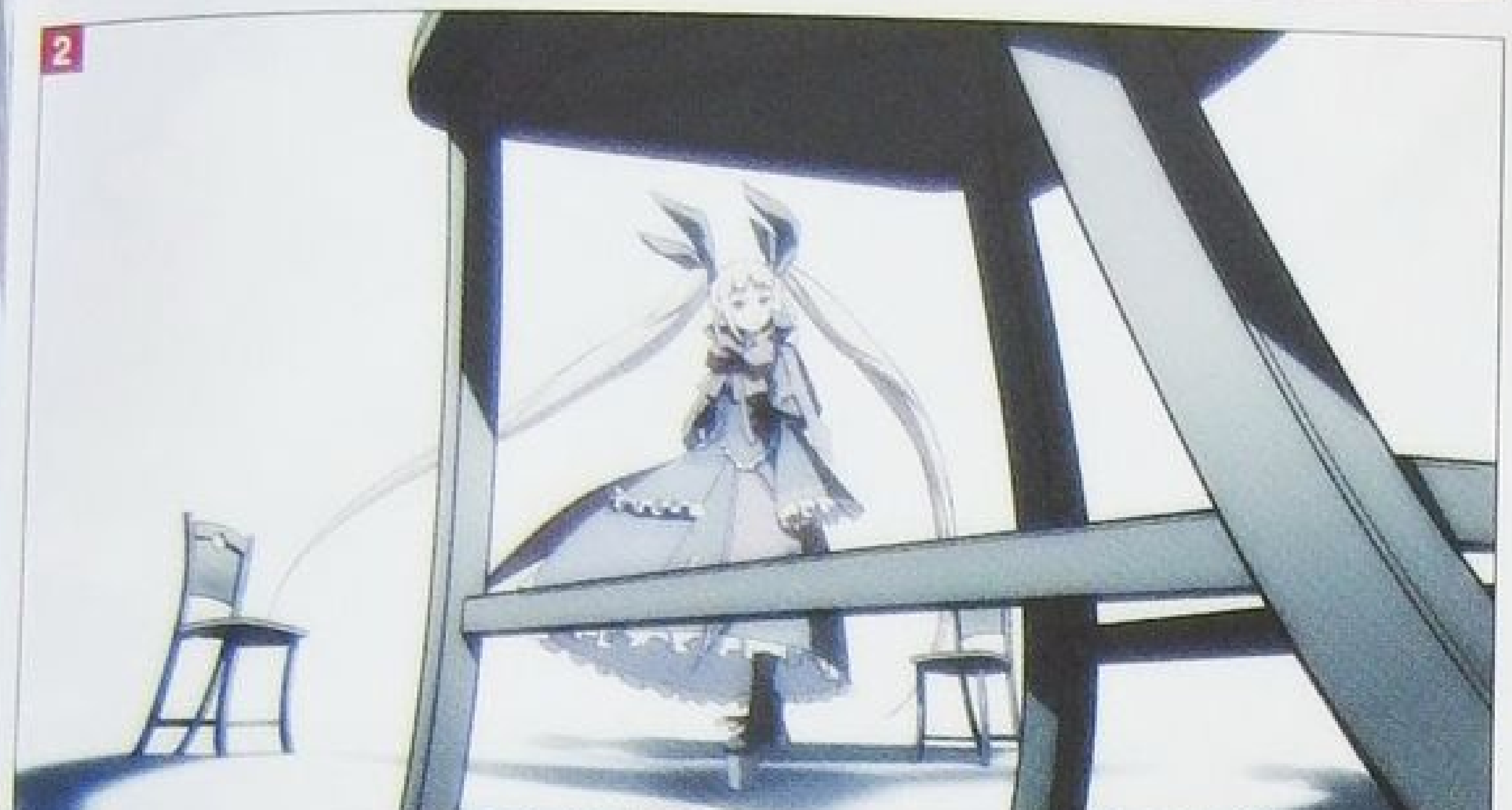
BBCT（ストーリーモード：やられ）

TIPS 世界に数少ない転移魔法の使い手

十聖・ナインほどの才能を持つ魔法使いでさえ扱い切れていない高難易度の"転移魔法"。レイチェルはこの魔法を得意としており、散歩に行くかのごとく気軽に使いこなしているように見えるが、実際は膨大な魔力を消費するため、ひんぱんに使用できるわけではない。

1


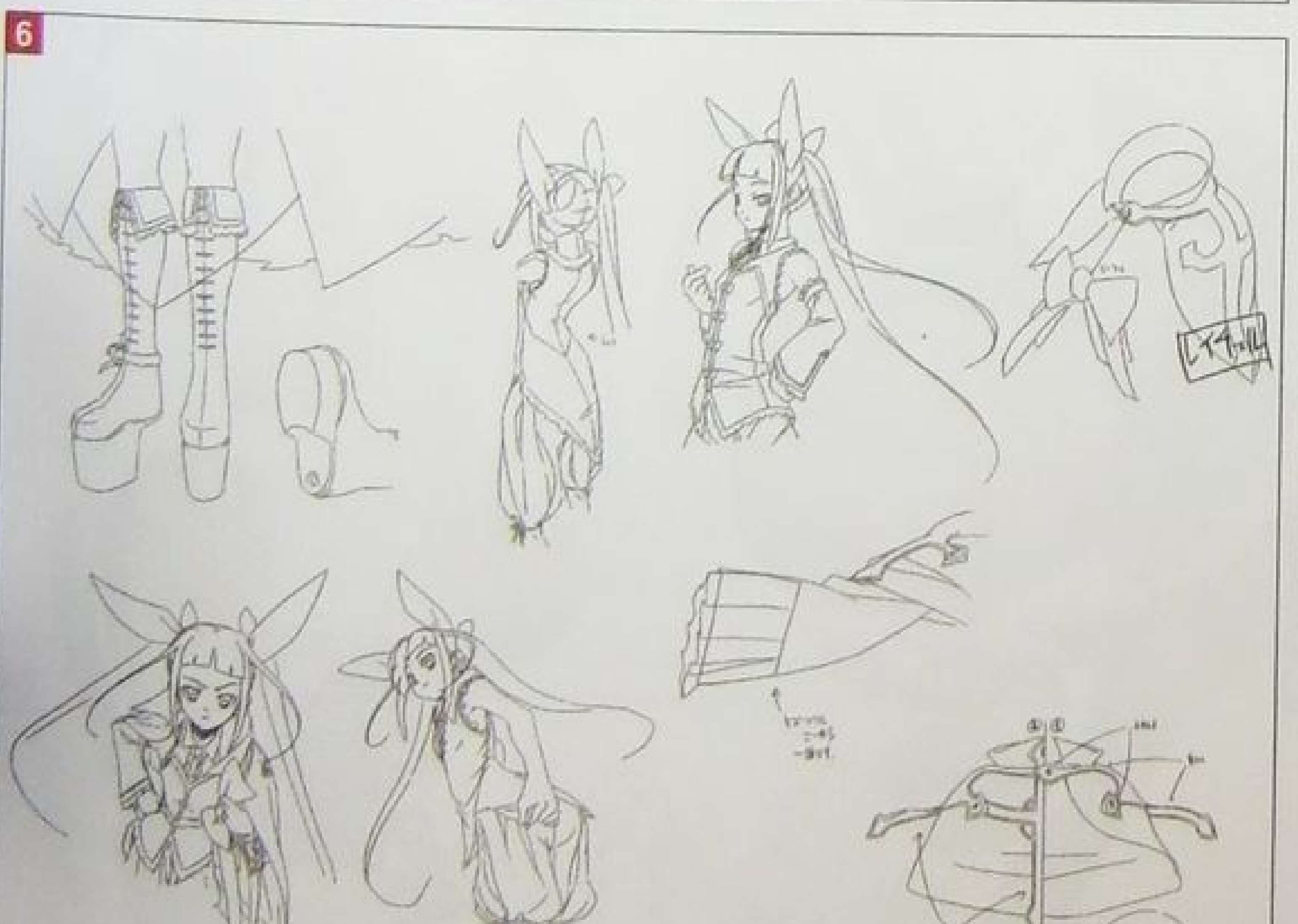
3


2


4


5


7


6


1 『BBCT』ストーリーモードイベント
2 『BBCS』ストーリーモードイベント
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 基本ポーズ設定画
6 衣装設定画
7 設定画三面図

TIPS **レイチェルの使い魔 ギィとナゴ**

ギィは気弱な性格の赤いコウモリ。語尾に「～っス」と付ける独特の口調でしゃべる。もう1匹の使い魔であるナゴは、オネエ言葉を使う黒猫。一人称は"あたい"で、ややマゾヒストな面がある。ギィからは"おネェ"と呼ばれている。

タオカカ

初出作品 アーケード版『BBCT』

CV 斎藤 千和

PROFILE 身長:165cm/体重:42kg/血液型:O型

天真爛漫なカカ族の少女

階層都市カグツチの下層で暮らしているカカ族の少女。一族を守るため、コートの下に隠したさまざまなものを武器に戦う。天真爛漫な気分屋で、まったく人の話を聞かず自由に生きているが、カカ族のみんなを守りたいという気持ちは強く、外敵(特にひんぱんに村を襲うアラクネ)に対しては容赦がない。人の名前を覚えるのが苦手で、人を見た目やイメージで呼称する癖がある。

“いい人”との出会い

おなかが減って行き倒れていると頃をラグナ=ザ=ブラッドエッジに救われ、食事をおごってもらったことから、ラグナのことを“いい人”と慕い非常に気に入っている。実際には幼い頃、獣兵衛に連れられたラグナと出会っているのだが、細かいことを気にしないタオカカはそのことをまったく覚えていない。



BBCP



BBCT



BBCS



BBCT(ストーリーモード:構え)

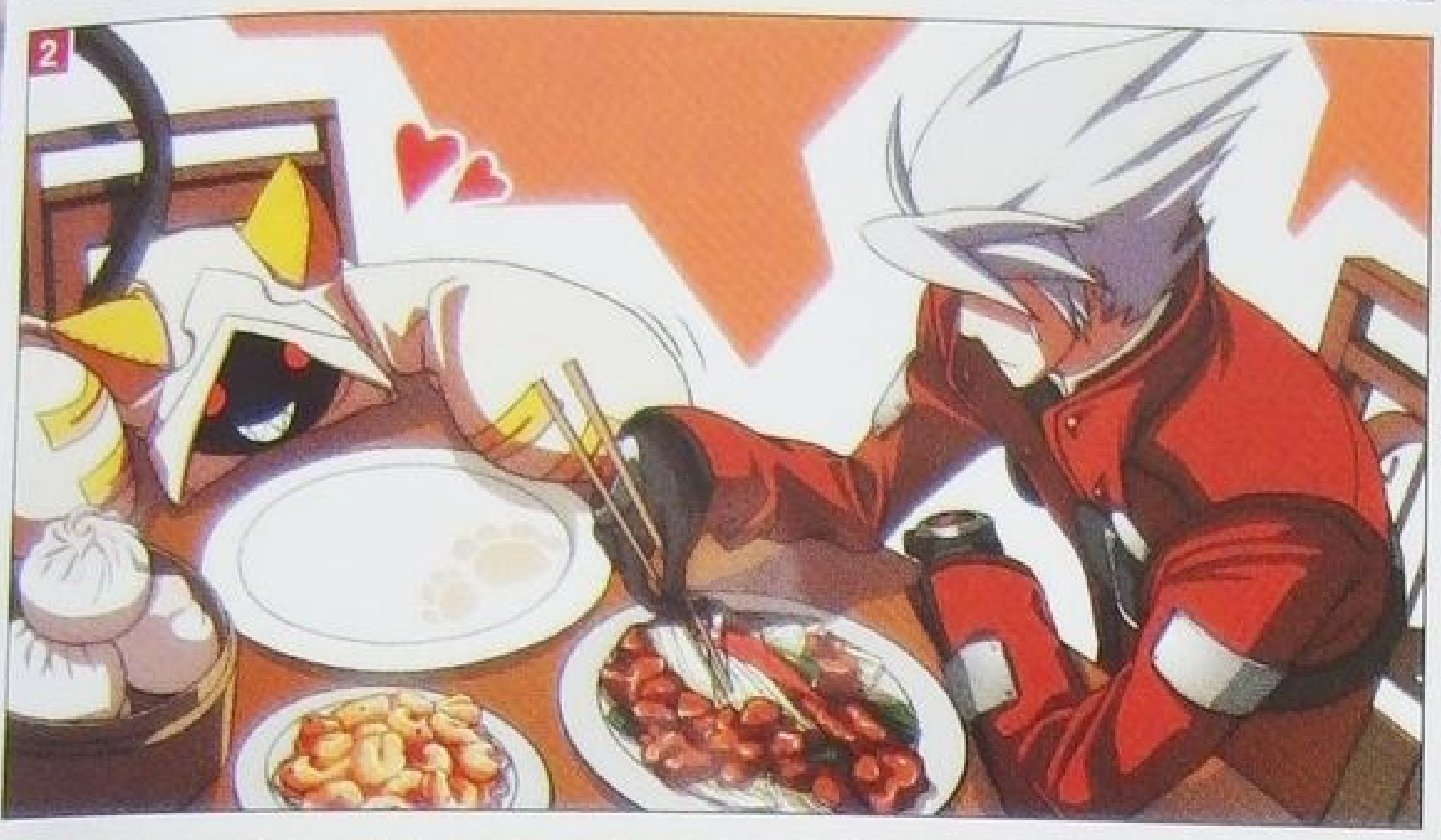


BBCT(ストーリーモード:幼年期)

TIPS あだな好き(?)なタオカカ

ラグナ…いい人 ジン…氷の人 ノエル…ない人 レイチェル…うさぎの人 テイガー…デカイ人 ライチ…乳の人 アラクネ…うねうね バング…むさい人 カルル…ちっちゃい人 ハクメン…お面の人 ツバキ…赤い人 ハザマ…緑の人 マコト…モフモフクイーン 獣兵衛…猫の人 ココノエ…しっぽのおねーさん

1


2


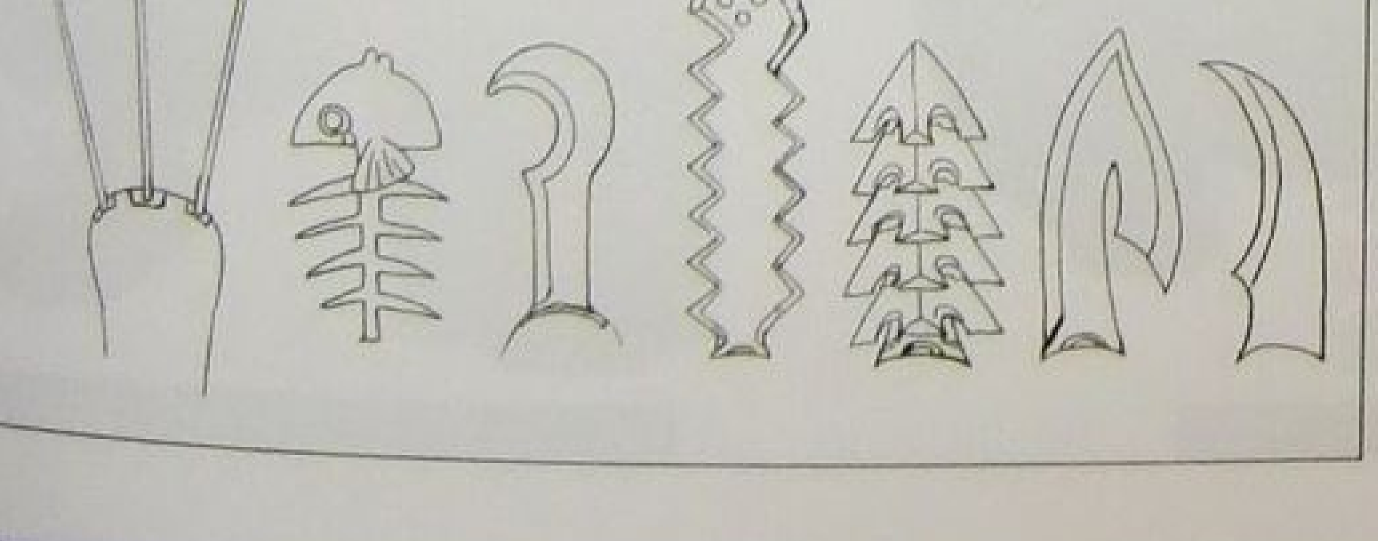
3


4


5


6


7


8


1 『BBCT』アーケードモードエンディング
2 『BBCT』ストーリーモードイベント
3 『BBCT』ストーリーモードイベント
4 『BBCS』ストーリーモードイベント
5 『BBCS』ストーリーモードイベント
6 『BBCP』アーケードモードエンディング
7 設定画三面図
8 武器設定画

TIPS 名前が判明しているチビカカたち

タオカカと仲のいい小さなカカ族は総称してチビカカと呼ばれている。声がついており、名前が判明しているチビカカは、タマカカ、ポチカカ、ミケカカ、ヤルカカの4人となっている。

テイガー（TR-0009）

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 乃村 健次
PROFILE 身長：240cm／体重：550kg／血液型：天然オイル

任務に忠実な“赤鬼”

統制機構と相反する組織、第七機関所属のサイボーグ戦士。命の恩人であり、生みの親でもあるココノエからの任務に忠実で、状況判断にも優れており、ココノエからの信頼も厚い。体内に充電した電力を相手にぶつけて磁力を帯びさせる“ボルテックバトラー”という能力で戦う。その外見から周囲の人間には“赤鬼”と呼ばれており、気性が荒いように思われるが、本人は穏やかで実直な性格をしている。同じ第七機関に所属していたライチ＝フェイ＝リンとは元同僚の関係。

失われた記憶

サイボーグとなる前から第七機関に所属していたが、とある戦争で瀕死の重傷を負い、誰もがあきらめていたところをココノエに拾われてサイボーグ化された。その影響により、本人は以前の記憶を失っている。



BBCP



BBCT



BBCS



BBCT（ストーリーモード：構え）



BBCT（ストーリーモード：ゴールデン・テイガー）

TIPS 鬼の細胞を移植した代償

テイガーをサイボーグ化する際に、ココノエは東洋で発見された“鬼の細胞”を移植している。テイガーが助かったのは、これによる影響が大きい。ただし、その代償として肌の色が赤みがかり、角が生え、容貌が大きく変化してしまった。

1


3


2


4


5


6


7


1 『BBCT』アーケードモードエンディング
2 『BBCT』ストーリーモードイベント
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 衣装設定画
7 腕設定画

TIPS ある意味で伝説の超獣G・テイガー

超獣ゴールデン・テイガーとは、『BBCT』のギャグルートで、ココノエの遊び心によって改造されたテイガーの姿。『BBCS』のギャグルートでは超獣ゴールデン・テイガーXとして復活した。ちなみに、そのライバルとして白銀の侍・シルバーハクメンが登場する。

ライチ＝フェイ＝リン

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV たかはし 智秋
PROFILE 身長：170cm／体重：58kg／血液型：AB型

人々の相談に乗る心優しき女医

階層都市カグツチの下層にある平民街・オリエントタウンの開業医。博識であり、武術にも精通している。普段は優しく女性らしい性格なのだが、酒が入ると一転してオヤジ化してしまうという一面もある。なお、髪留めに付いているラオチュウは魔道生物であり、ライチはこれを媒介にして境界の力を操ることができる。

元第七機関所属の科学者

過去に第七機関に所属していた科学者で、ココノエの弟子。境界に触れて異形の存在となってしまった、かつての同僚であるアラクネを救う方法を模索している。


BBCP


BBCT


BBCS


BBCT（ストーリーモード：構え）

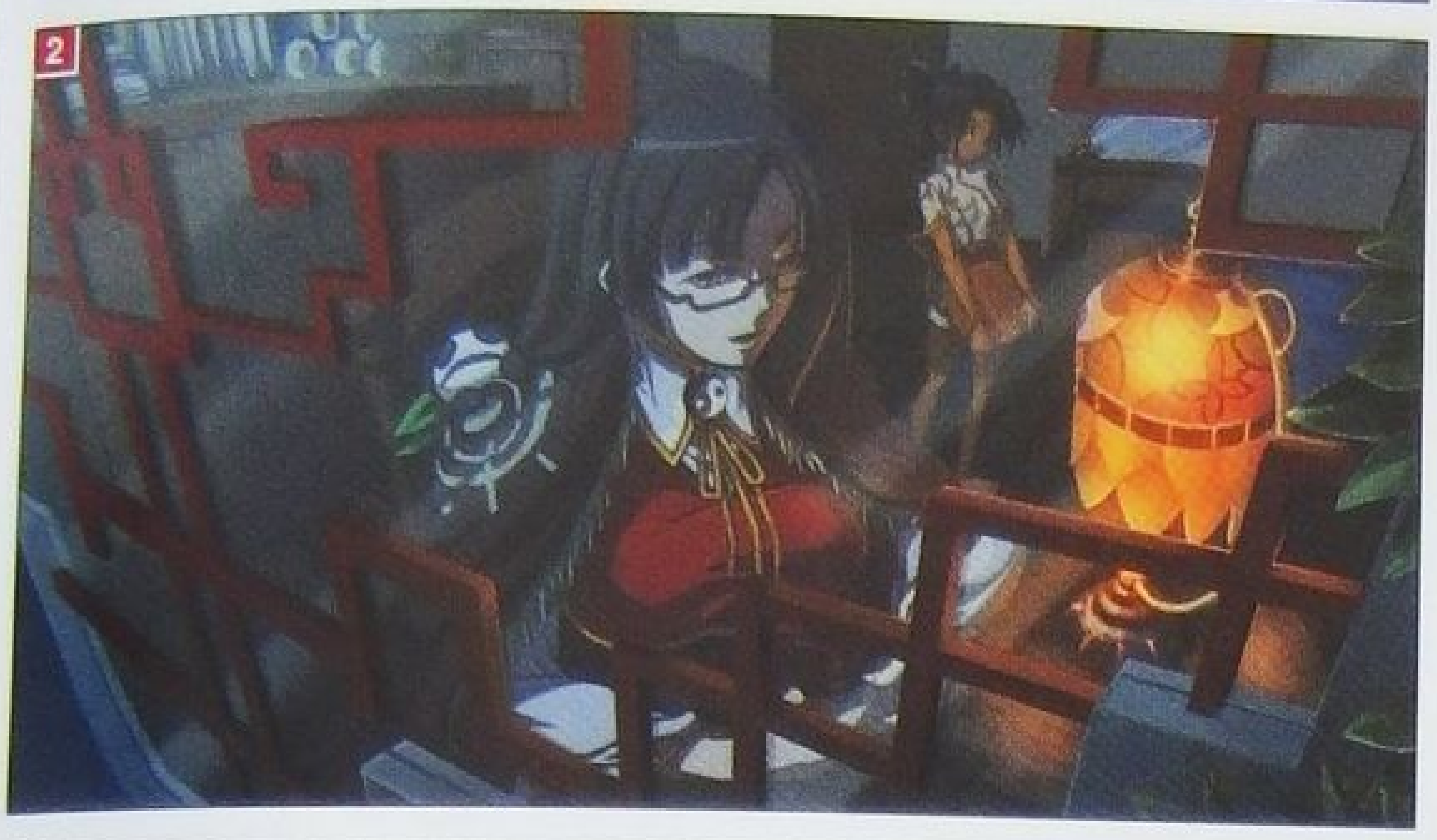

BBCT（ストーリーモード：私服）

TIPS ライチの助手の少女リンファ

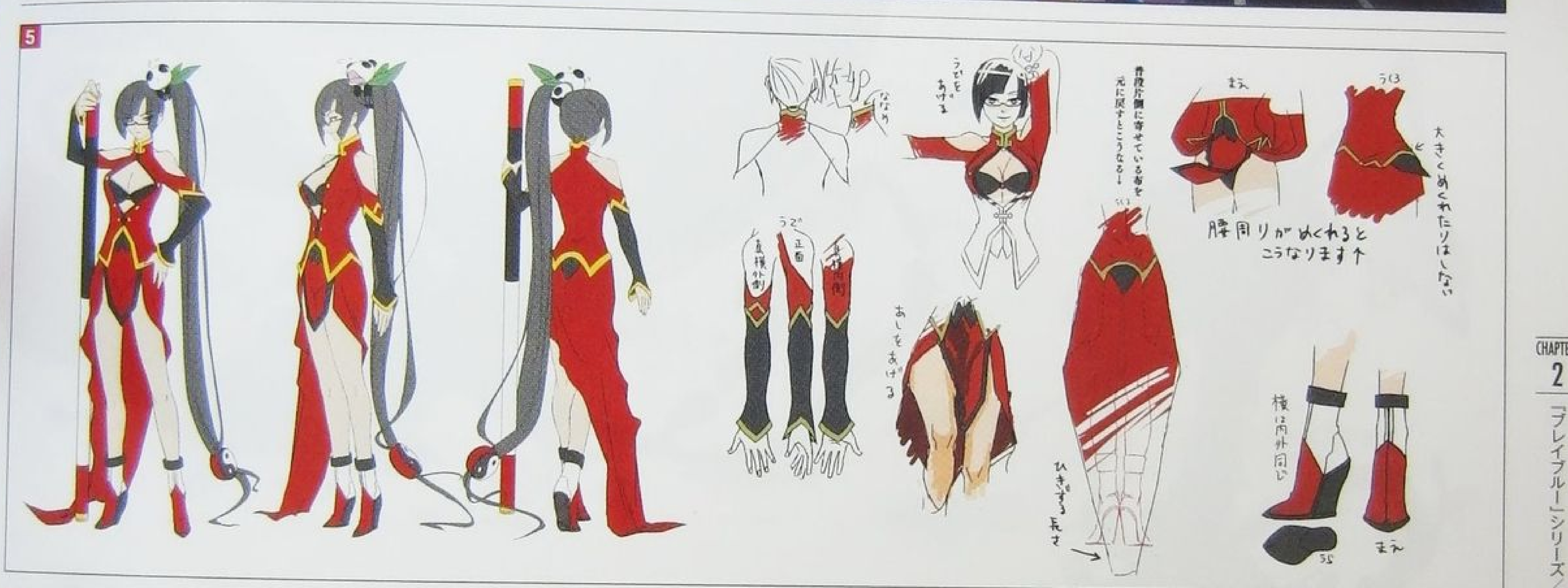
リンファはオリエントタウンに住む医師見習いの少女で、ライチの診療所で助手をしている。性格は陽気で楽天的。戦争で父母をなくし、祖母（現在は故人）に育てられた。診療所にはラグナやバング、タオカカなど、やっかいな人間が立ち寄るため、気苦労が絶えない。

1

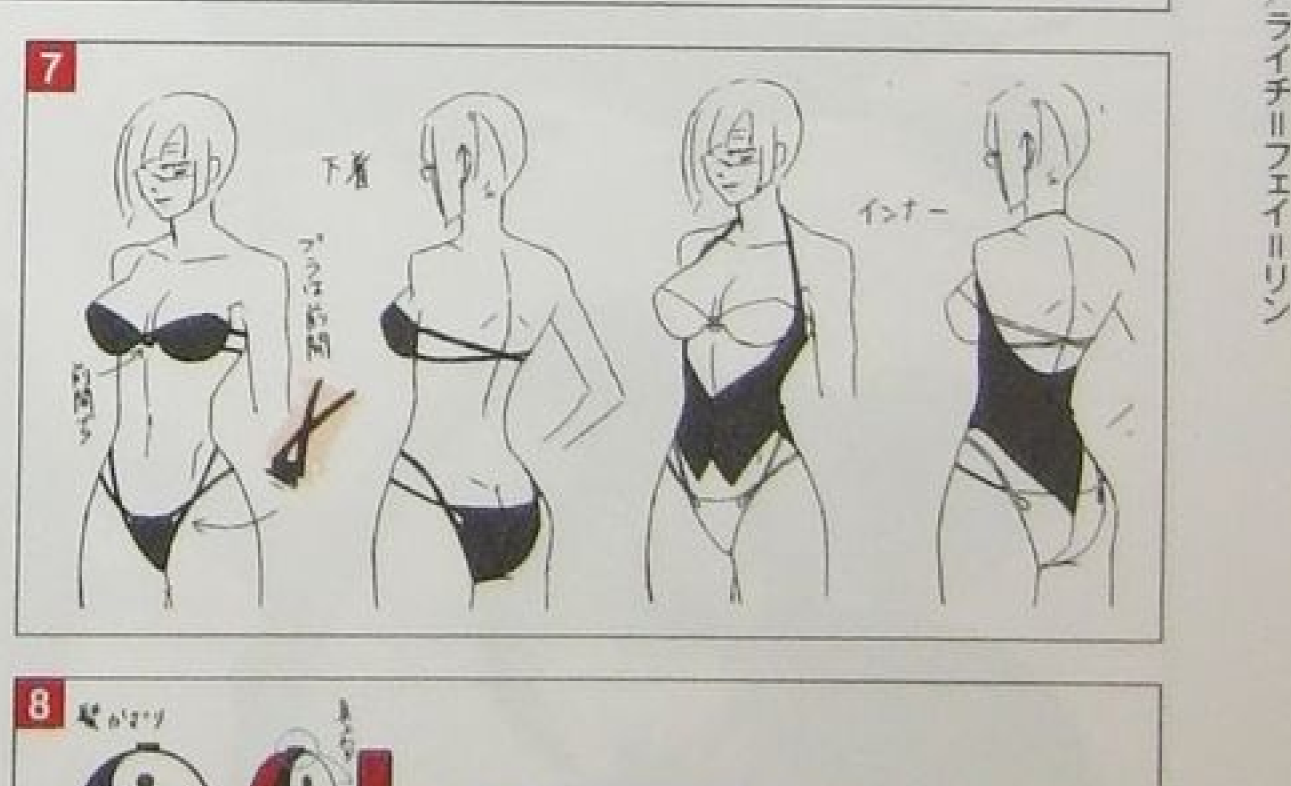

3


2


4


5


6


7


8


1 『BBCT』アーケードモードエンディング
2 『BBCT』ストーリーモードイベント
3 『BBCT』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図&衣装設定画
6 私服設定画
7 下着設定画
8 表情設定画

TIPS “おしえて！ライチ先生”とは？

『BBCT』などで楽しめる、デフォルメされた『ブレイブルー』のキャラクターたちがコメディタッチで『ブレイブルー』の世界観を解説していくコーナー。ここで使用されたデフォルメキャラクターは“ぶるらじ”や“たすけて!! ココノエ博士”（P.151）でも使用されている。

アラクネ

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 疋田 高志
PROFILE 身長:20～200cm／体重:5～1000kg／血液型:不明

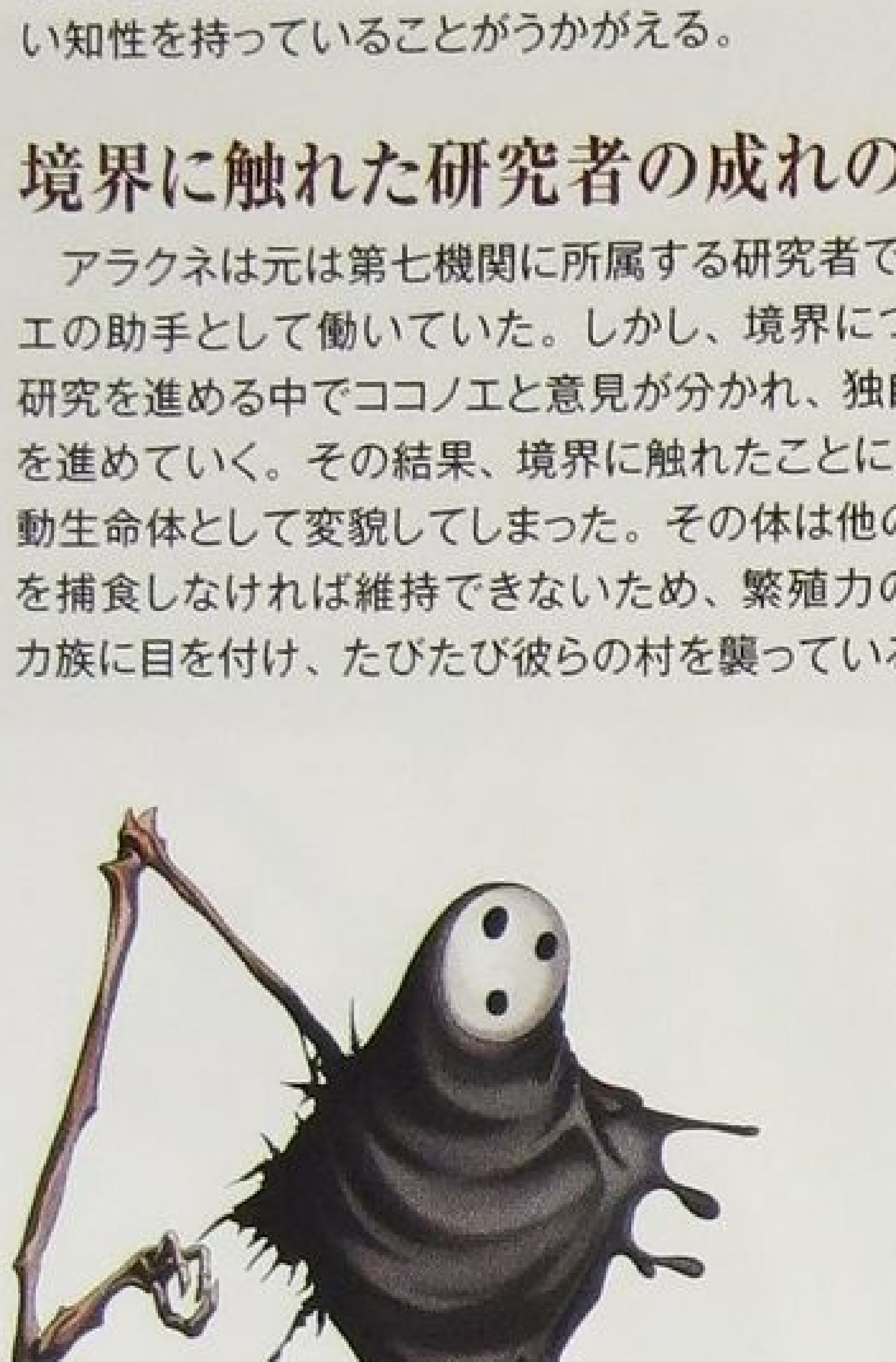
人外の流動生命体

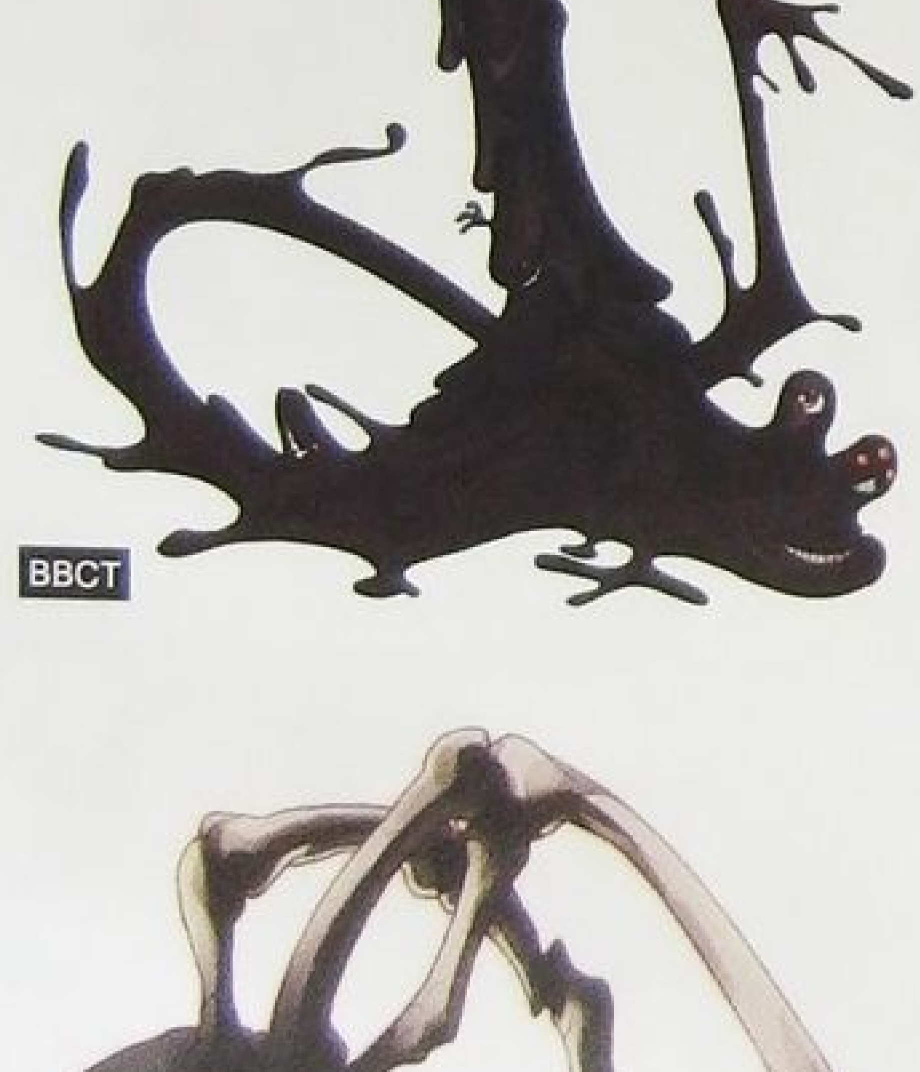
無数の蟲を体内に宿す流動生命体。理念や価値観が人間とは大きくかけ離れており、その言動も言葉足らずなことが多く、意味を理解することは困難。ただし、行動の目的は知識を得ることに集約されており、非常に高い知性を持っていることがうかがえる。

境界に触れた研究者の成れの果て

アラクネは元は第七機関に所属する研究者で、ココノエの助手として働いていた。しかし、境界についての研究を進める中でココノエと意見が分かれ、独自に研究を進めていく。その結果、境界に触れたことにより、流動生命体として変貌してしまった。その体は他の生命体を捕食しなければ維持できないため、繁殖力の高いカカ族に目を付け、たびたび彼らの村を襲っている。


BBCP


BBCT


BBCS


BBCT（ストーリーモード：構え）

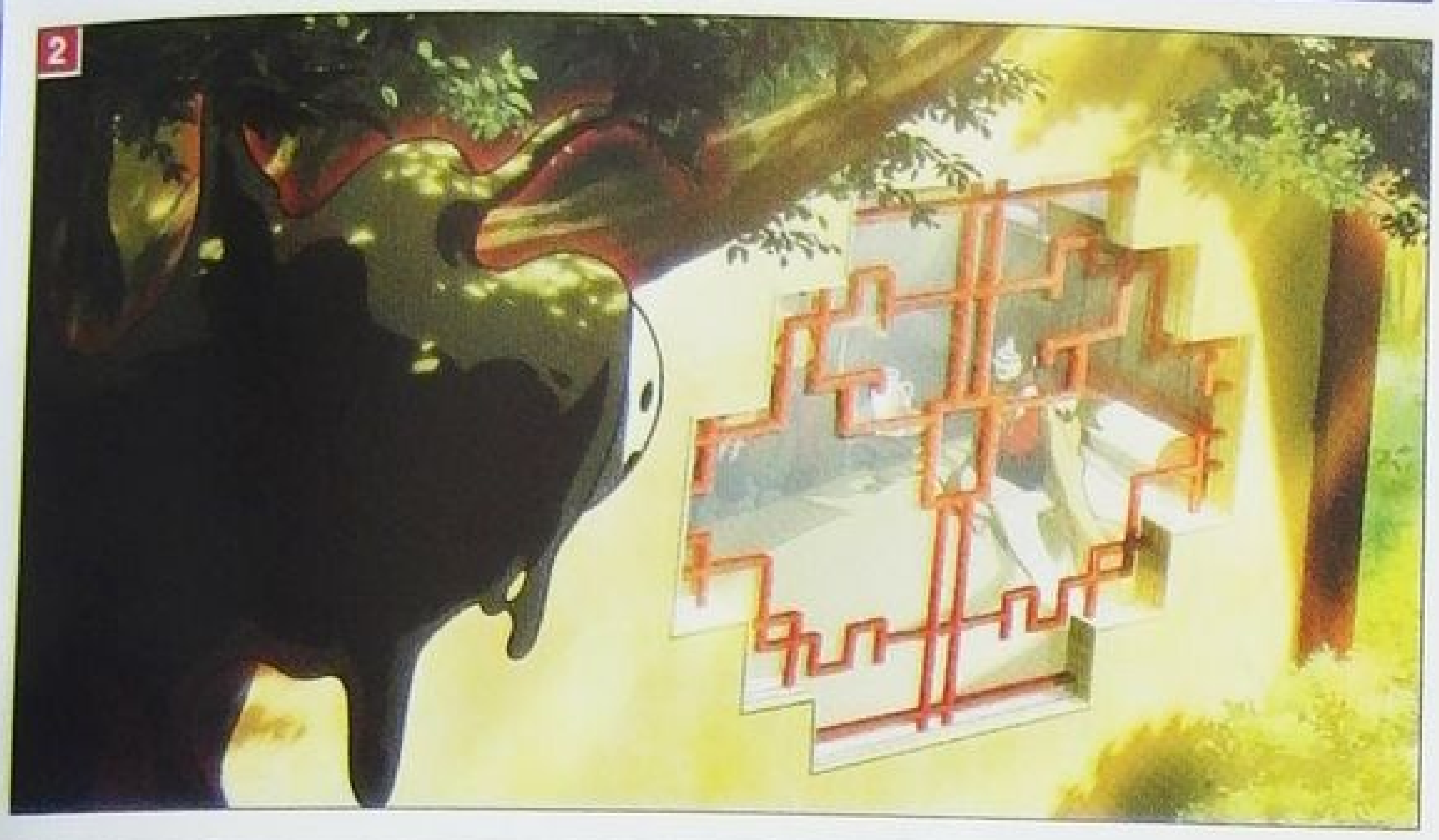

BBCT（ストーリーモード：やられ）

TIPS とても便利なアラクネの翻訳機能

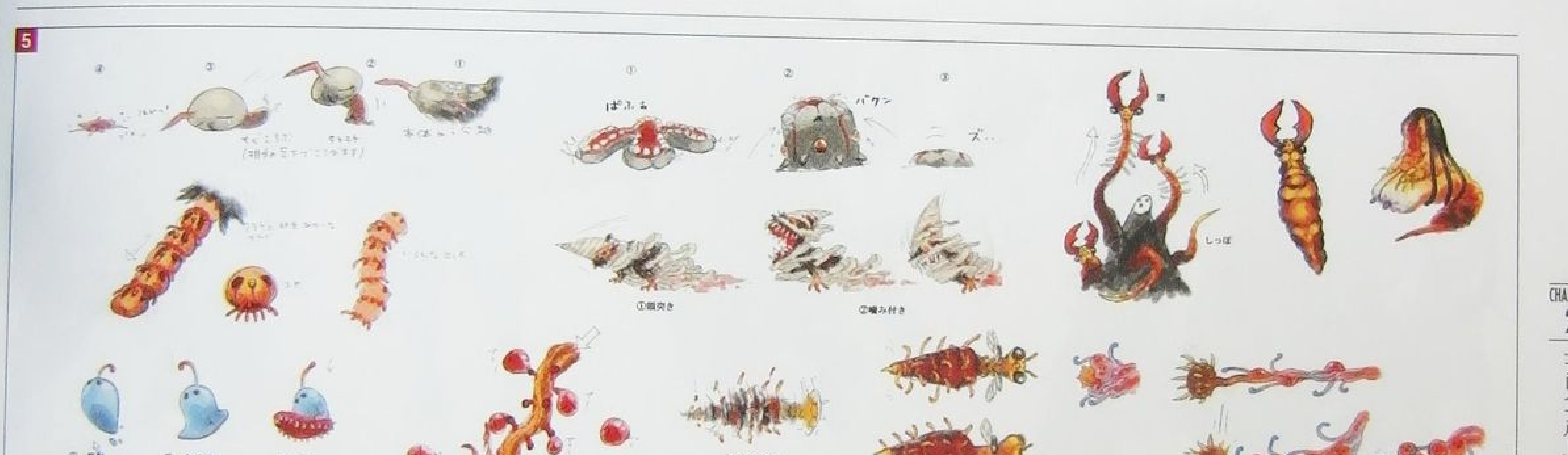
家庭版の『BBCT』『BBCS』『BBEX』のストーリーモードでは、オプションで"アラクネ語翻訳機能"が付いている。これにより、通常では途切れ途切れにしか聞けないアラクネの言葉の全容を確認できるようになっている。

1


3


2


4


5


1 『BBCT』ストーリーモードイベント
2 『BBCS』ストーリーモードイベント
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 蟲設定画

TIPS アラクネの蟲の一番人気は？

アラクネが使役する蟲には、すべて名前が付いている。なかでも有名なのが上記 5 の右下に掲載している"ターターさん"で、"ぶるらじ"にも登場している。マコト=ナナヤ曰く、非常に珍しい蟲であり、めったに出会えないらしい。

シシガミ=バング

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 小山 剛志
PROFILE 身長:192cm／体重:105kg／血液型:B型


BBCP

イカルガの民を束ねる頭領

忍術の扱いに長け、巨大な"五十五寸釘"を武器に戦う、自称"愛と正義のために戦い続ける咎追い"。イカルガ連邦の元首・テンジョウに仕えていたが、イカルガ内戦によって故郷を失っており、テンジョウ亡き後はイカルガの民をまとめる頭領を務める。義理と人情を重んじる、男気と忠誠心に溢れた"漢"であり、その人柄からかイカルガの民に慕われている。

ジン=キサラギとの確執

イカルガ内戦時にジン=キサラギによって主君のテンジョウを討ち取られたため、彼に対しては敵対心を剥き出しにする。ただし、その性格からか、ジンの命を取ろうとまでは思っておらず、"罪を償うことを考えてほしい"という思いが強い。なお、顔の十字傷はイカルガ内戦時にジンに付けられたものである。


BBCT


BBCS


BBCT（ストーリーモード:構え）


BBCT（ストーリーモード:やられ）

TIPS バングが使う五十五寸釘の秘密

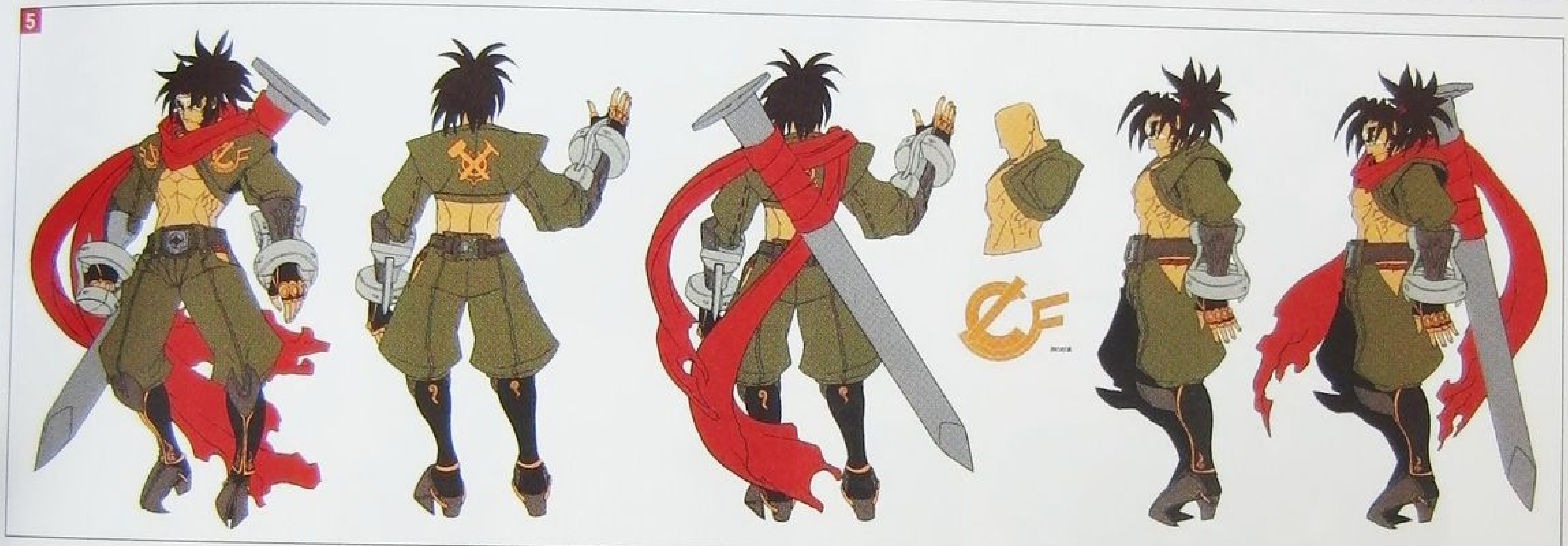
バングが背負っている五十五寸釘はテンジョウから譲り受けたものだが、その正体はアークエネミー"風翼・烈天上"である。十聖・ナインがアークエネミーの危険性を考慮し、"アークエネミーを破壊するアークエネミー"として作ったが、現在はその機能を停止している。

1


2


3


4


5


6




1 『BBCT』アーケードモードエンディング
2 『BBCT』ストーリーモードイベント
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 衣装設定画

TIPS ライチに告白して玉砕するのはお約束？

バングはオリエントタウンの女医のライチに惚れ込んでおり、『BBCT』や『BBCS』のギャグルートでは、バングがライチに告白している。しかし、ライチはバングのことをなんとも思っておらず、玉砕することに……。ちなみにバングは、ライチのことを"麗しの君"と呼んでいる。

カルル=クローバー

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 沢城 みゆき
PROFILE 身長：144cm／体重：35kg／血液型：AB型

最高クラスの咎追い

若くして優秀な咎追いであり、機械人形型のアークエネミー"機神・ニルヴァーナ"を"姉"と呼んで操って戦う。幼いながら大人びた思考をしており、何事も巧妙かつ速やかにこなす器用さを持っている。

機神・ニルヴァーナの秘密

士官学校在学中、父・レリウスの実験により、姉のエイダが生体ユニットとして"機神・ニルヴァーナ"に取り込まれてしまう。その実験の途中でニルヴァーナを持ち出したカルルは、叔父のもとへかくまってもらい、未完成だった"機神・ニルヴァーナ"を完成させた。この一件で人間不信となったカルルは、士官学校を辞めて咎追いとなり、姉を元に戻す方法を探り始めるのだった。



BBCP



BBCT



BBCS



BBCT（ストーリーモード：構え）



BBCT（ストーリーモード：士官学校制服）

TIPS 機神・ニルヴァーナが生まれた経緯

所有者の殺意に反応して動く機械人形の"機神・ニルヴァーナ"。元はセリカ=A=マーキュリーを護衛するために十聖・ナインが作り出したもので、のちに巨人・タケミカヅチのコアを利用され、アークエネミーとして生まれ変わった。

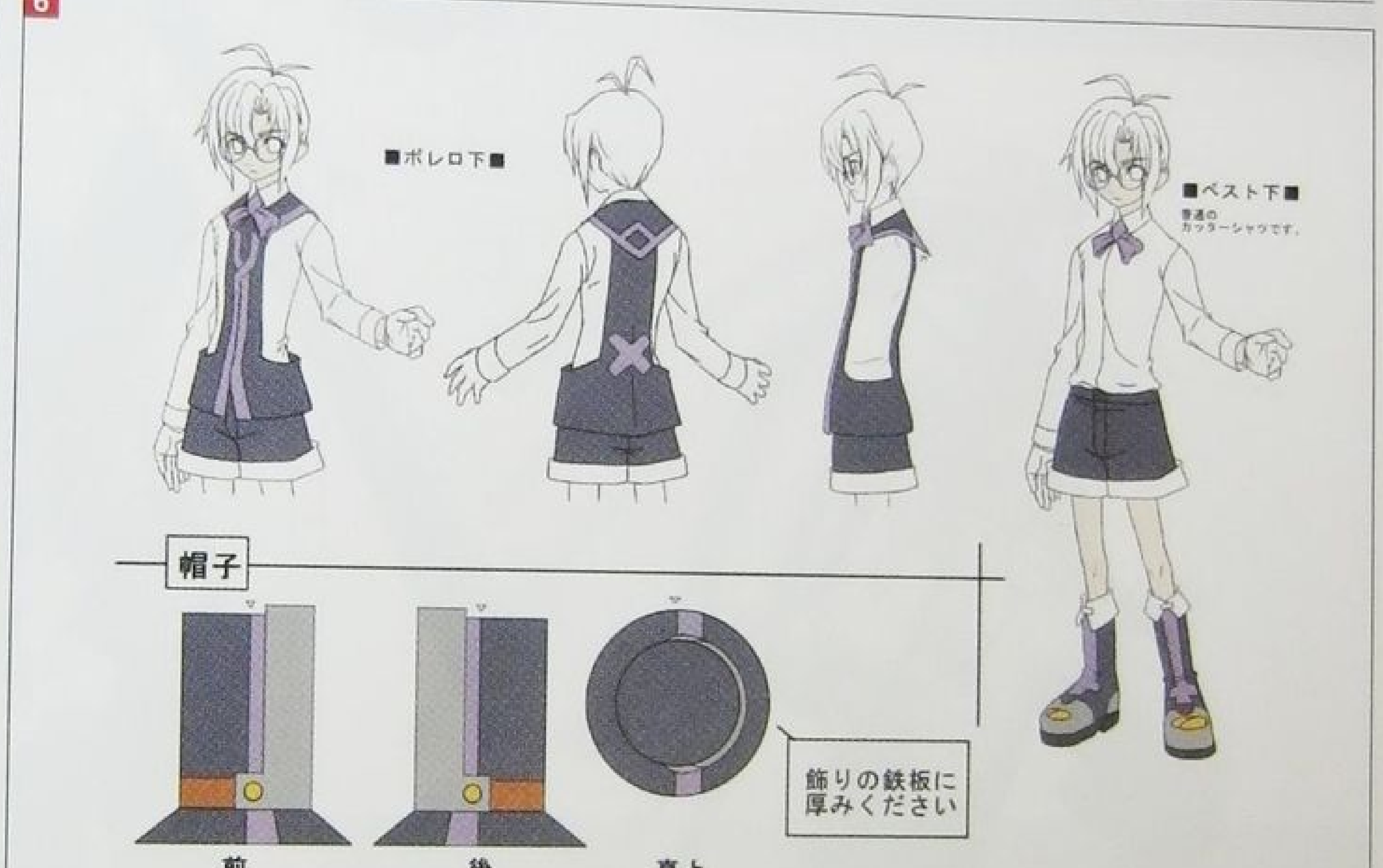
1


3


2


4


5


6


7


1 『BBCT』アーケードモードエンディング
2 『BBCT』ストーリーモードイベント
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 衣装設定画
7 ニルヴァーナ設定画

TIPS **ノエルやツバキはカルルの先輩**

カルルは飛び級で士官学校へ入学しており、統制機構のノエル＝ヴァーミリオン、ツバキ＝ヤヨイ、マコト＝ナナヤの3名は士官学校の先輩にあたる。この3人はカルルと面識があり、特にマコトはカルルのことをかわいがっていた。

ハクメン

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV ???
PROFILE 身長:208cm／体重:155kg／血液型:不明

六英雄のリーダー

暗黒大戦で黒き獣を倒した六英雄の1人であり、そのすべてを束ねるリーダーだった男。物事を機械的にとらえ、最善の策を取る。敵以外への関心は薄く、アークエネミー"斬魔・鳴神"を携え、ただまっすぐに敵を斬り裂く。

暗黒大戦時代のハクメン

元は生身の体であったが、暗黒大戦の時代に瀕死の重傷を負い、レイチェル=アルカードによって託された"三輝神・スサノオユニット"によって人の身を捨てる。以降は、のちに六英雄と呼ばれる獣兵衛、十聖・ナイン、トリニティ=グラスフィール、ユウキ=テルミ、ヴァルケンハイン=R=ヘルシングとともに黒き獣と戦った。黒き獣を封印した際に行方不明となっていたが、ココノエの事象干渉によりサルベージされ、現世に復活した。



BBCP



BBCT



BBCS



BBCT（ストーリーモード:構え）

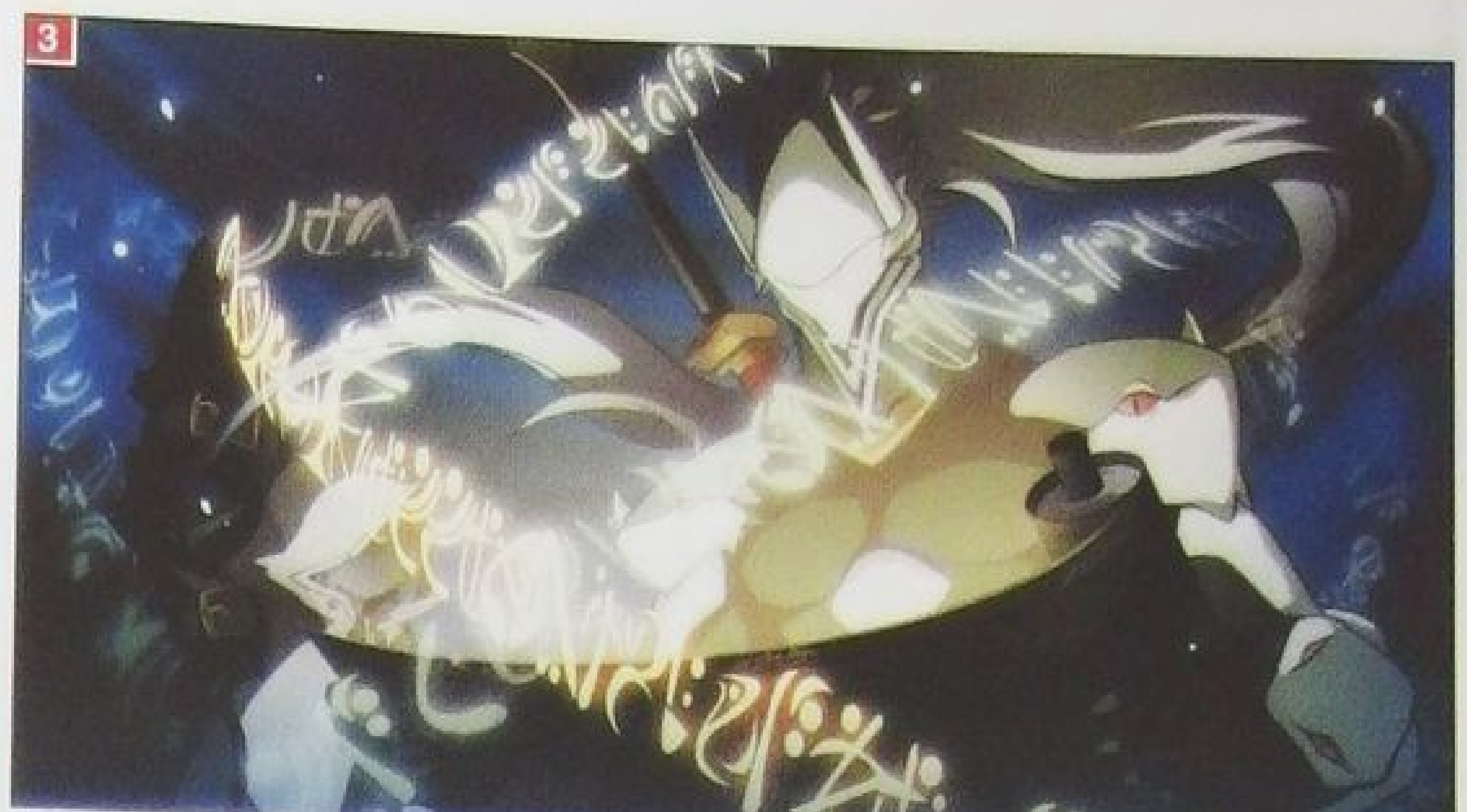


BBCT（ストーリーモード:やられ）

TIPS 時空を切断する斬魔・鳴神

ハクメン専用に作られたアークエネミーの"斬魔・鳴神"は、刀身が長い野太刀で、時空を切断する能力を持つ。ハクメンはこのアークエネミーと"三輝神・スサノオユニット"を所有しており、その能力は非常に高いが、現在は暗黒大戦時の2割ほどの力しか発揮していない。















1 「BBCT」ストーリーモードイベント
2 「BBCS」ストーリーモードイベント
3 「BBCS」ストーリーモードイベント
4 「BBCP」アーケードモードエンディング
5 設定画三面図&衣装設定画
6 斬魔・鳴神設定画
7 ばくめんさん設定画三面図

TIPS とてもかわいい ばくめんさんとは？

ばくめんさんは、ハクメンをモチーフとして作られたキャラクター。基本的に本編と関係ないが、「BBCP」ではアマネのアストラルヒートや、タオカカの必殺技"ネコ魂アンコール!"をハクメンが受けた際に、その姿を見ることができる。

ニュー・サーティーン(ν -No.13-)

初出作品 アーケード版『BBCT』
CV 近藤 佳奈子
PROFILE 身長:155cm／体重:45kg／血液型:不明

窯より出現した謎の少女

階層都市カグツチのはるか地下に存在する"窯"と呼ばれる巨大な装置から出現した正体不明の少女。すべてが機械的で無感情であるが、ラグナ=ザ=ブラッドエッジの前では少女のような顔を見せる。

13番目の次元境界接触用素体

境界と接触するために作られた次元境界接触用素体。ニューはその完成形であり、対三輝神用のアークエネミー"神輝・ムラクモ"としての機能も搭載している。人工的に作られた存在ではあるが自我を持っており、ラグナと1つになることを目的としている。



BBCP



BBCT



BBCT(ストーリーモード:通常)



BBCT(ストーリーモード:構え)



BBCT(ストーリーモード:やられ)

TIPS 人類の切り札 神輝・ムラクモ

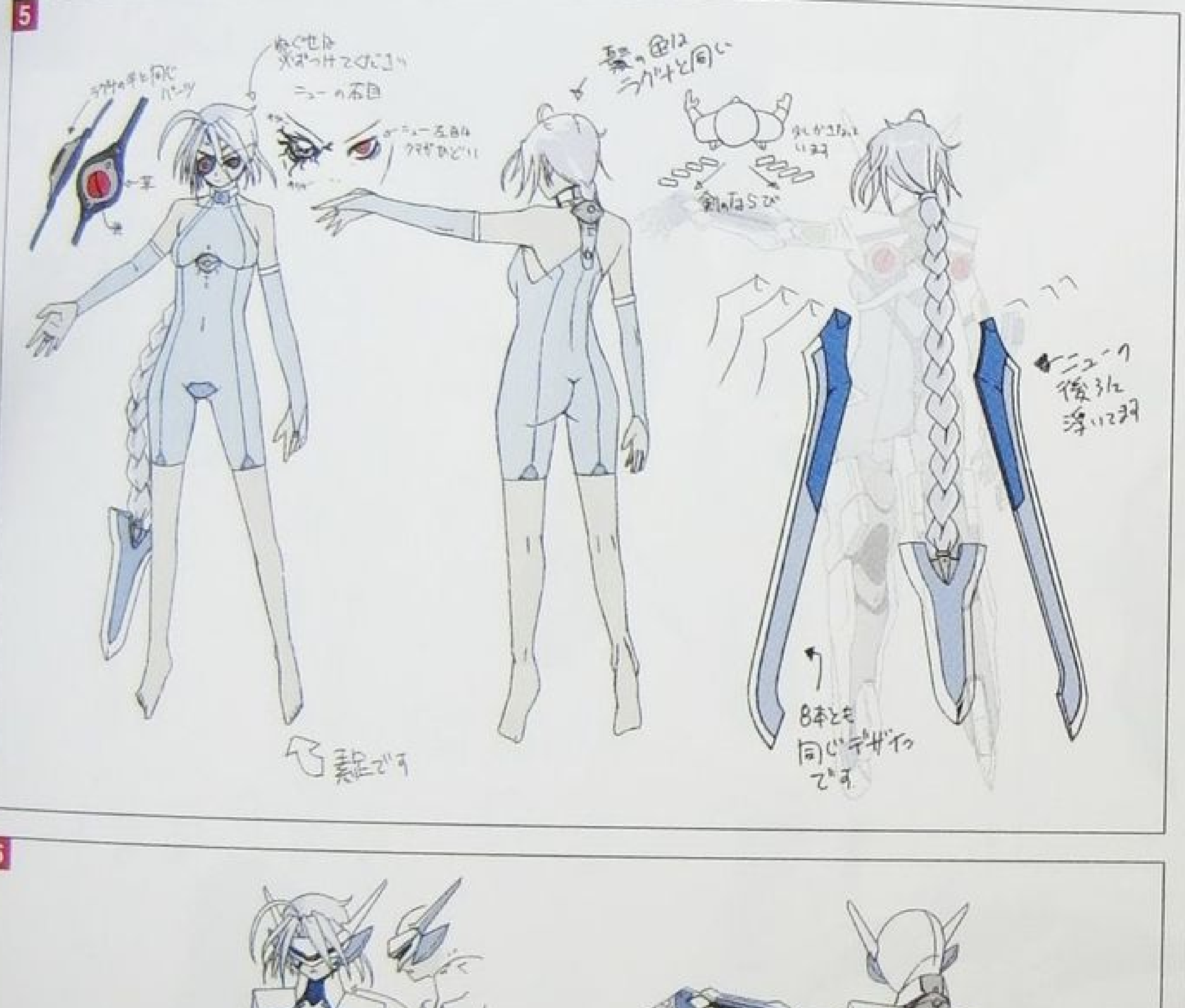
"神輝・ムラクモ"は、人類が三輝神に対抗するために作り出したユニット。人体を素材とする生命体で、科学的要素が多く盛り込まれている。境界に接続することで無尽蔵の力を手に入れられるのが最大の特徴となる。





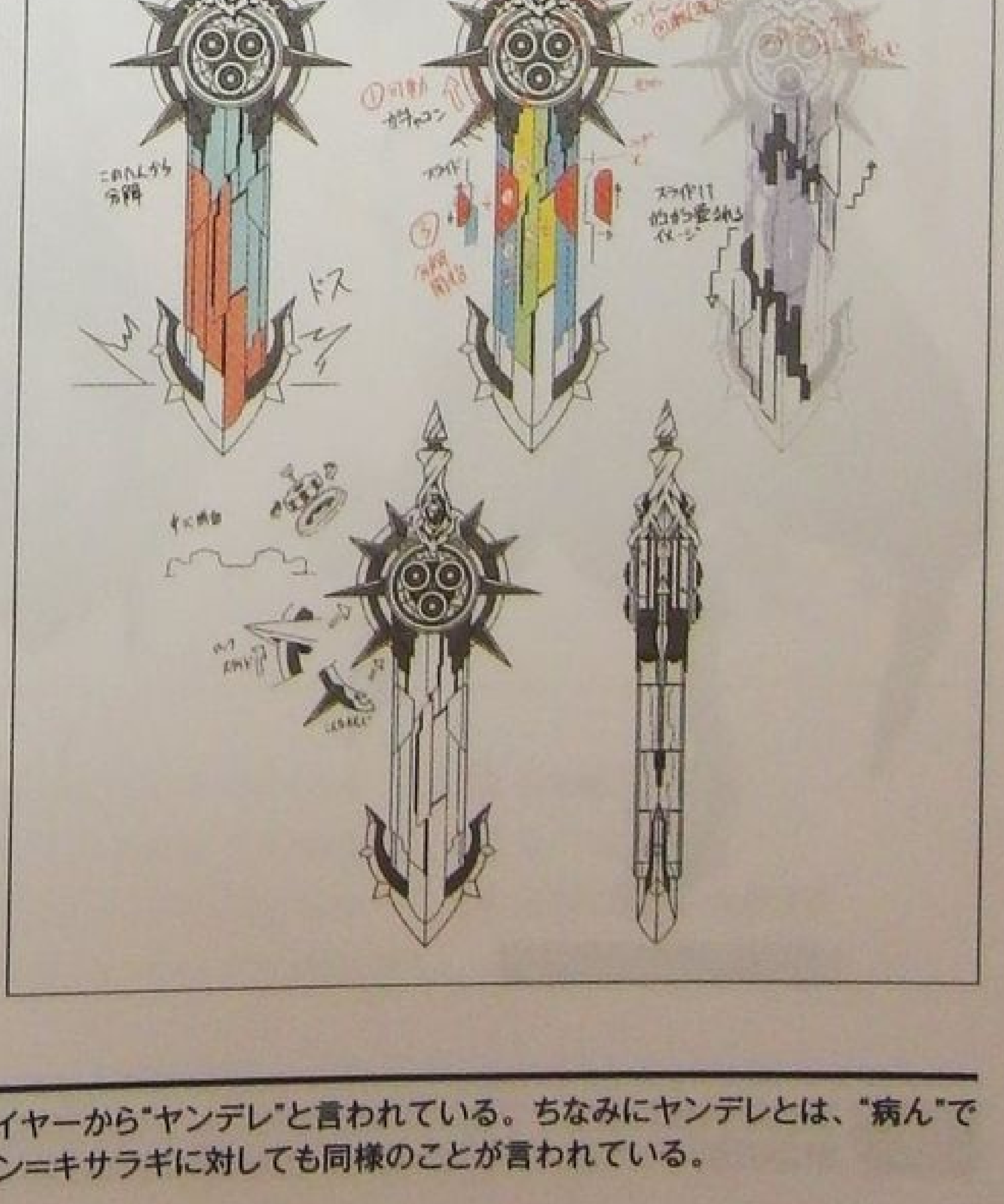












1 『BBCT』アーケードモードエンディング
2 『BBCT』ストーリーモードイベント
3 『BBCT』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画二面図
6 戦闘時衣装設定画
7 旧メインビジュアル設定画
8 神輝・ムラクモ設定画

TIPS ヤンデレなところもニューの魅力!?

ニューはラグナに対する態度が病的なほど過剰なため、一部のプレイヤーから"ヤンデレ"と言われている。ちなみにヤンデレとは、"病ん"で見えるほどに"デレデレ"している様子から付けられた造語であり、ジン=キサラギに対しても同様のことが言われている。

ツバキ=ヤヨイ

初出作品 アーケード版『BBCS』※
CV 今井 麻美
PROFILE 身長：160cm／体重：47kg／血液型：A型
※NPCでの初出は家庭版『BBCT』。

ヤヨイ家出身のエリート衛士

帝に代々仕える十二宗家のヤヨイ家の出身で、統制機構第零師団"審判の羽根"に所属する衛士。己が悪と認識した存在を断罪するため、ヤヨイ家に伝わる術式兵装"封印兵装・十六夜"を身にまとって戦う。生真面目な性格で融通がきかないが、面倒見がよく、みんなのまとめ役になることが多い。同じ統制機構に所属するジン=キサラギは幼なじみであり、ノエル=ヴァーミリオン、マコト=ナナヤとは士官学校時代からの親友である。

ジン=キサラギとの出会い

厳しい家で育ったため、幼い頃から外出を許されずにいたツバキ。そんな彼女に初めてできた友人が、十二宗家同士の会合の時に出会ったジン=キサラギであった。ツバキはその頃からの癖で、ジンのことを"ジン兄さま"と呼び、慕っている。



BBCP



BBCS



BBCS（ストーリーモード：黒）



BBCS（ストーリーモード：構え）



BBCS（ストーリーモード：士官学校制服）

TIPS 視力を代償とする封印兵装・十六夜

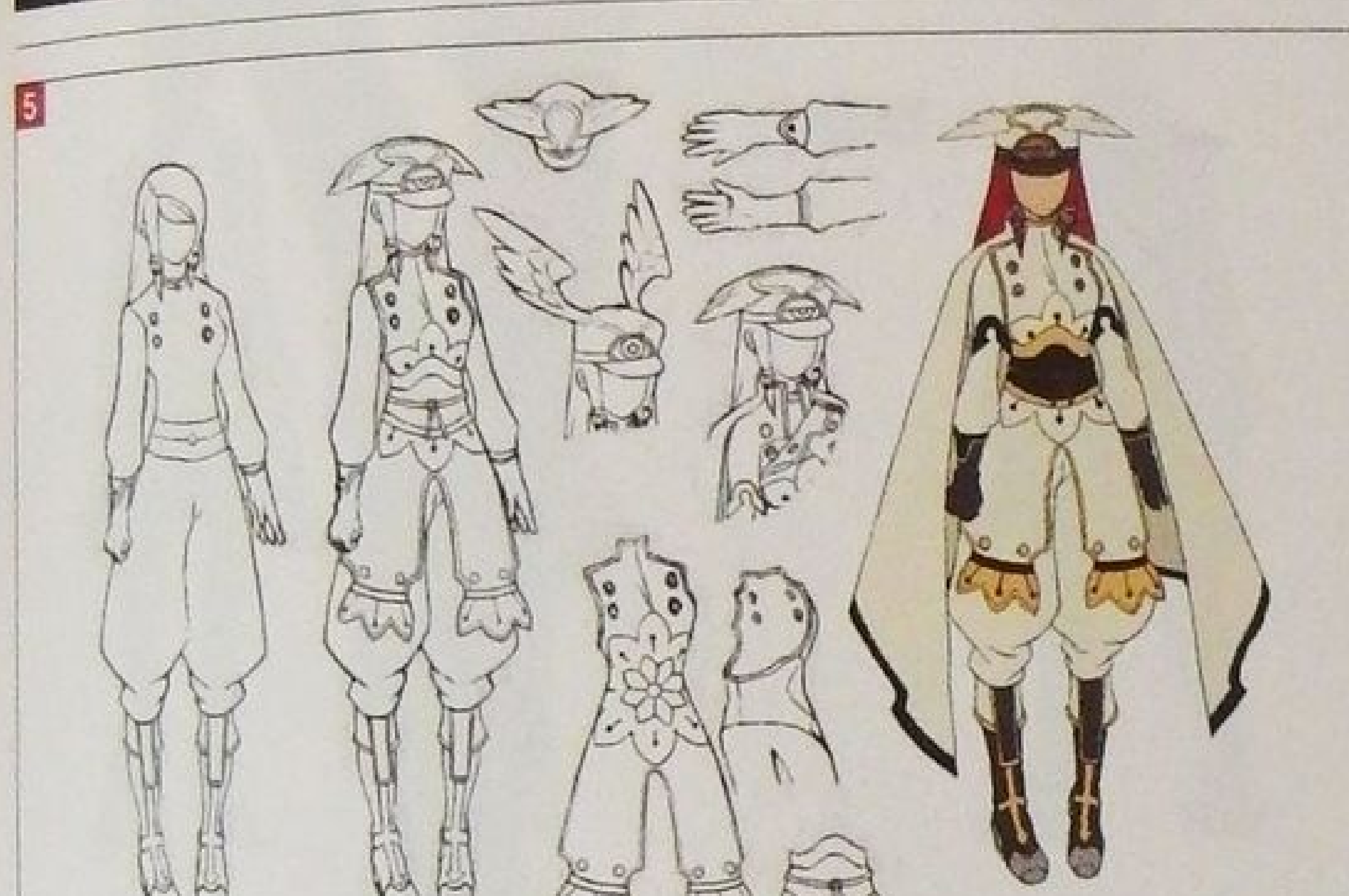
"封印兵装・十六夜"は、ヤヨイ家に伝わる術式兵装。代償として光（視力）を奪う代わりに、使用者の能力を大幅に増幅する特殊能力を持つ。また、特定の波長を吸収する特徴があり、これを利用することで観測者の力を無効化できる。

1


3


2


4


5


6


7


1 『BBCS』ストーリーモードイベント
2 『BBCS』ストーリーモードイベント
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 フード設定画
7 封印兵装・十六夜設定画

TIPS 十二宗家に連なるヤヨイ家の特徴

ヤヨイ家は十二宗家の中でも血筋と高い術式適性を重んじる家系である。しかし、より濃い血を残すため、近親婚を繰り返した結果、病弱な子どもが生まれやすくなってしまっていた。ツバキは高い術式適性を保ったまま、健康な体で生まれた珍しいケースである。

ハザマ

初出作品 アーケード版『BBCS』※
CV 中村 悠一
PROFILE 身長：183cm／体重：61kg／血液型：AB型
※NPCでの初出は家庭版『BBCT』。

統制機構の諜報員

統制機構諜報部に所属する衛士で、さまざまなことに精通している。物腰は低いが非常に饒舌であり、常に柔和な表情を浮かべているため、つかみどころがない。そんな性格からか、争いや面倒ごとを嫌い、任務の遂行を最優先する。自身は戦闘が苦手と言うものの、その実力は確かであり、有事には短剣とアークエネミー"蛇双・ウロボロス"を駆使して戦う。

微笑に秘められた残虐性

普段は紳士的なハザマだが、時折残虐な一面をのぞかせる。それは本性であるユウキ＝テルミとしての一面である。幼かったラグナ＝ザ＝ブラッドエッジたち兄弟を襲ったのも彼であり、それには彼なりの目的があってのことのようだが、その真意は明らかになっていない。


BBCP


BBCS


BBCS（ストーリーモード：通常）


BBCS（ストーリーモード：構え）


BBCS（ストーリーモード：テルミ）

TIPS 蛇双・ウロボロスは精神攻撃が可能

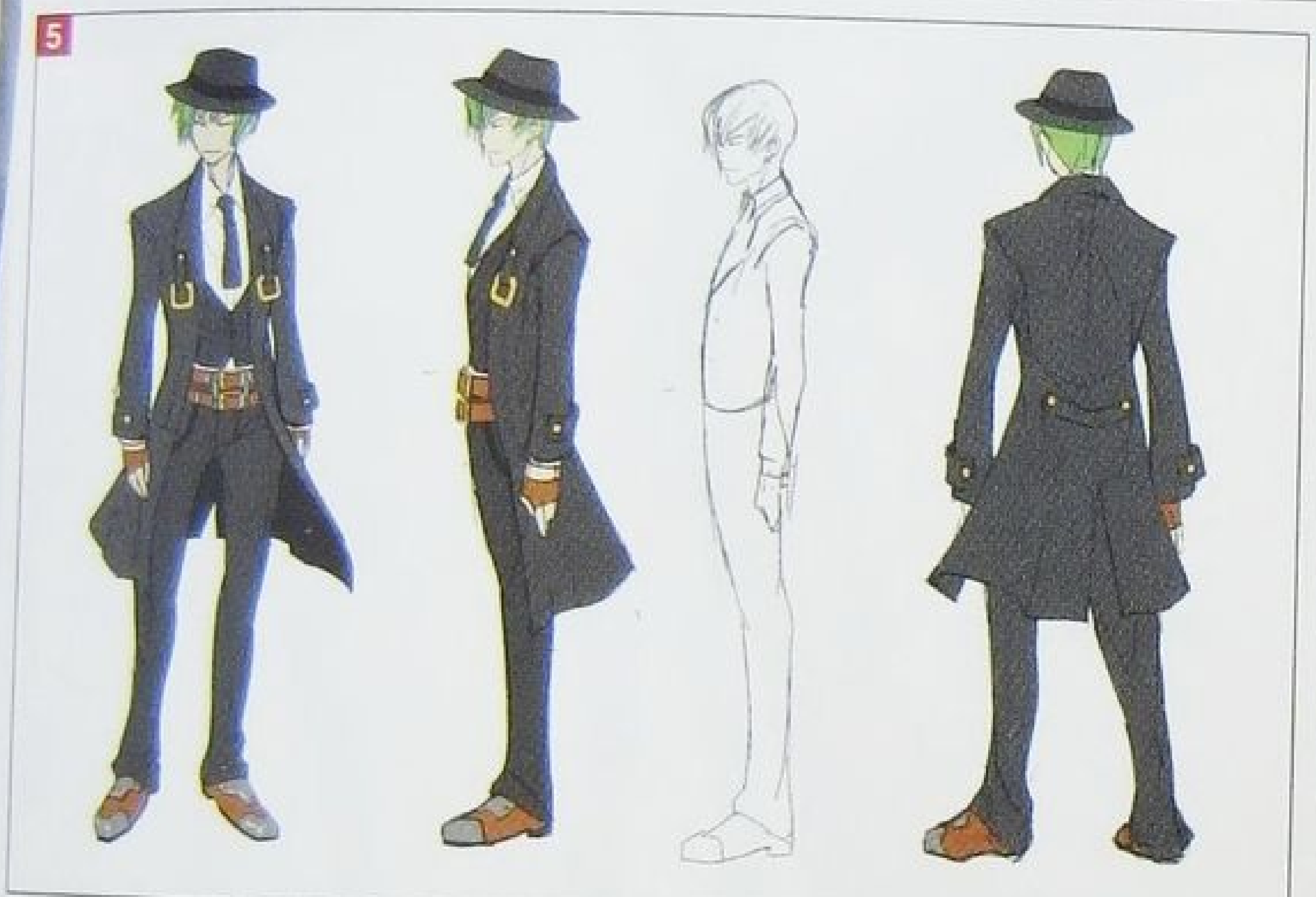
"蛇双・ウロボロス"は、蛇を模して作られた鎖。物理的に使うだけでなく、対象の精神を直接攻撃することができる。暗黒大戦でユウキ＝テルミが使用していた時は、黒き獣の首を地面に磔（はりつけ）にするほどの力を見せていた。

1


3


2


4


5


8


6


7


1 「BBCS」アーケードモードエンディング
2 「BBCS」ストーリーモードイベント
3 「BBCS」ストーリーモードイベント
4 「BBCP」アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 表情設定画
7 武器設定画
8 衣装設定画

TIPS **ユウキ=テルミの器となった少年**

暗黒大戦の時代、魔道協会で魔法を学んでいたおとなしい少年カズマ=クヴァル。だが、彼の存在意義は肉体を失ったユウキ=テルミのためにあり、レリウス=クローバーが用意したものでもあった。2106年にカズマが境界と接触した際に、ユウキ=テルミと融合した。

マコト=ナナヤ

初出作品 家庭版『BBCS』※
CV 磯村 知美
PROFILE 身長：163cm／体重：49kg／血液型：O型
※NPCでの初出は家庭版『BBCT』。

友人思いの亜人種の少女

統制機構諜報部に所属する少女。優れた身体能力を武器に戦う。人見知りをしない性格で誰にでも親切に接するが、直感で行動してしまうところがある。その直感からか、上官であるハザマの言動に不信感を抱いており、独自に行動することが多い。

士官学校時代のマコト

士官学校に入学した当初は、階層都市下層出身の亜人種であるということから周囲からイジメを受けていた。そのことによって人間不信となり、人とのかかわりを避けるようになってしまう。しかし、とある事件でノエル=ヴァーミリオン、ツバキ=ヤヨイと親友になり、それがきっかけで本来の自分を取り戻すのだった。この一件により、今では2人の親友を何よりも大事に思っている。



BBCP



BBCS



BBCS（ストーリーモード：通常）



BBEX（ストーリーモード：構え）



BBCS（ストーリーモード：士官学校制服）

TIPS ややうさんくさい ナナヤ家の構成

ナナヤ家の家族構成は、父、母、長女のマコト、次女、長男、そして一番下の双子の姉弟となっている。家庭版『BBEX』のギャグルートではその再現VTRを見ることができるが、配役がノエルやハザマ、バングなどになっていたため、その再現度には疑問が残る……。

1


3

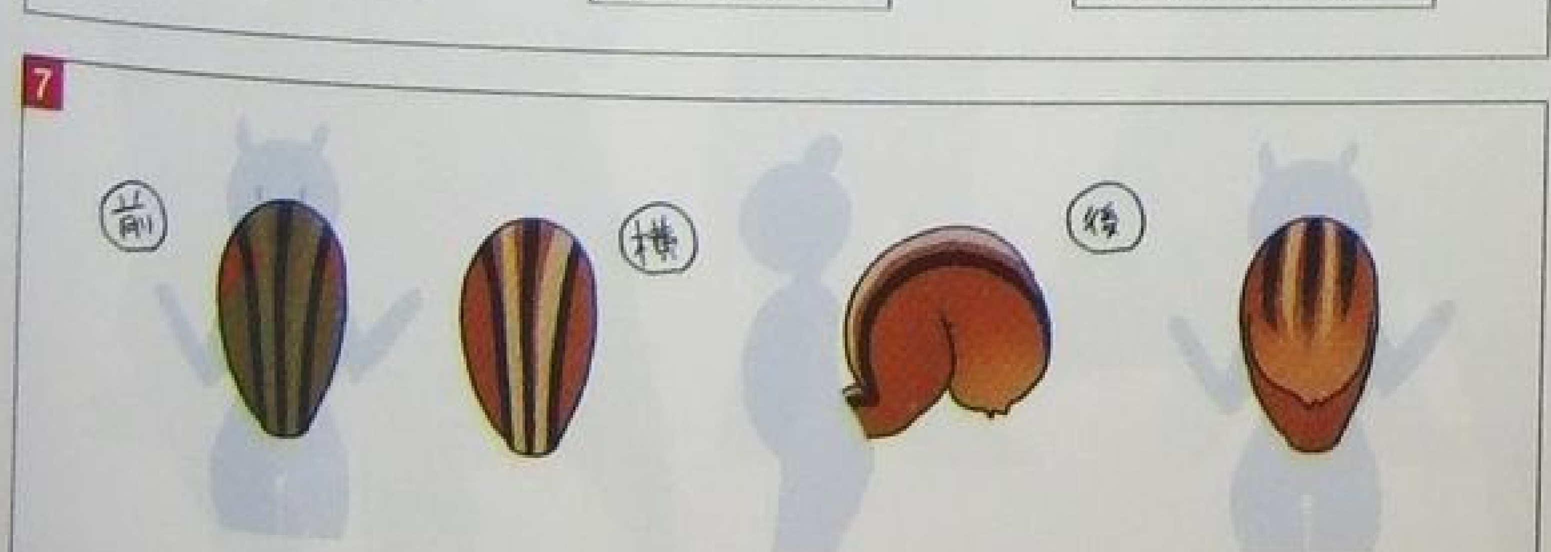

2


4


5


8


6


7


1 『BBEX』ストーリーモードイベント
2 『BBEX』ストーリーモードイベント
3 『BBEX』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 表情設定画
7 しっぽ設定画
8 士官学校制服設定画

TIPS 知人と戦う時はセリフが変化

『BBCS』のマコトには、ノエルやツバキ、ジンなど士官学校時代の顔見知りと戦う際、必殺技や勝利後に専用のセリフが用意されている。また、上司であるハザマ、敵対組織の第七機関に所属するテイガーに対するセリフも、専用のものとなっている。

ヴァルケンハイン=R=ヘルシング

初出作品 家庭版『BBCS』※
CV 清川 元夢
PROFILE 身長：191cm／体重：78kg／血液型：A型
※NPCでの初出は家庭版『BBCT』。

レイチェルに仕える老執事

ヴァンパイアの血族であるレイチェル=アルカードに仕える老執事。物腰は丁寧だが、レイチェルに無礼を働く存在には一切の容赦がない。狼の亜人種であり、戦闘時には狼男に変身して戦う。

暗黒大戦時代のヴァルケンハイン

暗黒大戦の時代はレイチェルの父親、クラヴィス=アルカードに仕えていたが、彼が亡くなったためレイチェルに仕えるようになった。また、暗黒大戦で黒き獣を封印し、世界の危機を救った六英雄の1人でもある。



BBCP



BBCS



BBCS（ストーリーモード：通常）



BBEX（ストーリーモード：構え）



BBEX（ストーリーモード：やられ）

TIPS アークエネミーを持たない理由

六英雄として活躍していた時代、ヴァルケンハインは十聖・ナインから専用のアークエネミーの制作を提案されていた。しかし、ヴァルケンハインは己の力に対するこだわりから、これを断っている。彼が六英雄で唯一アークエネミーを所持していないのはそのためだ。

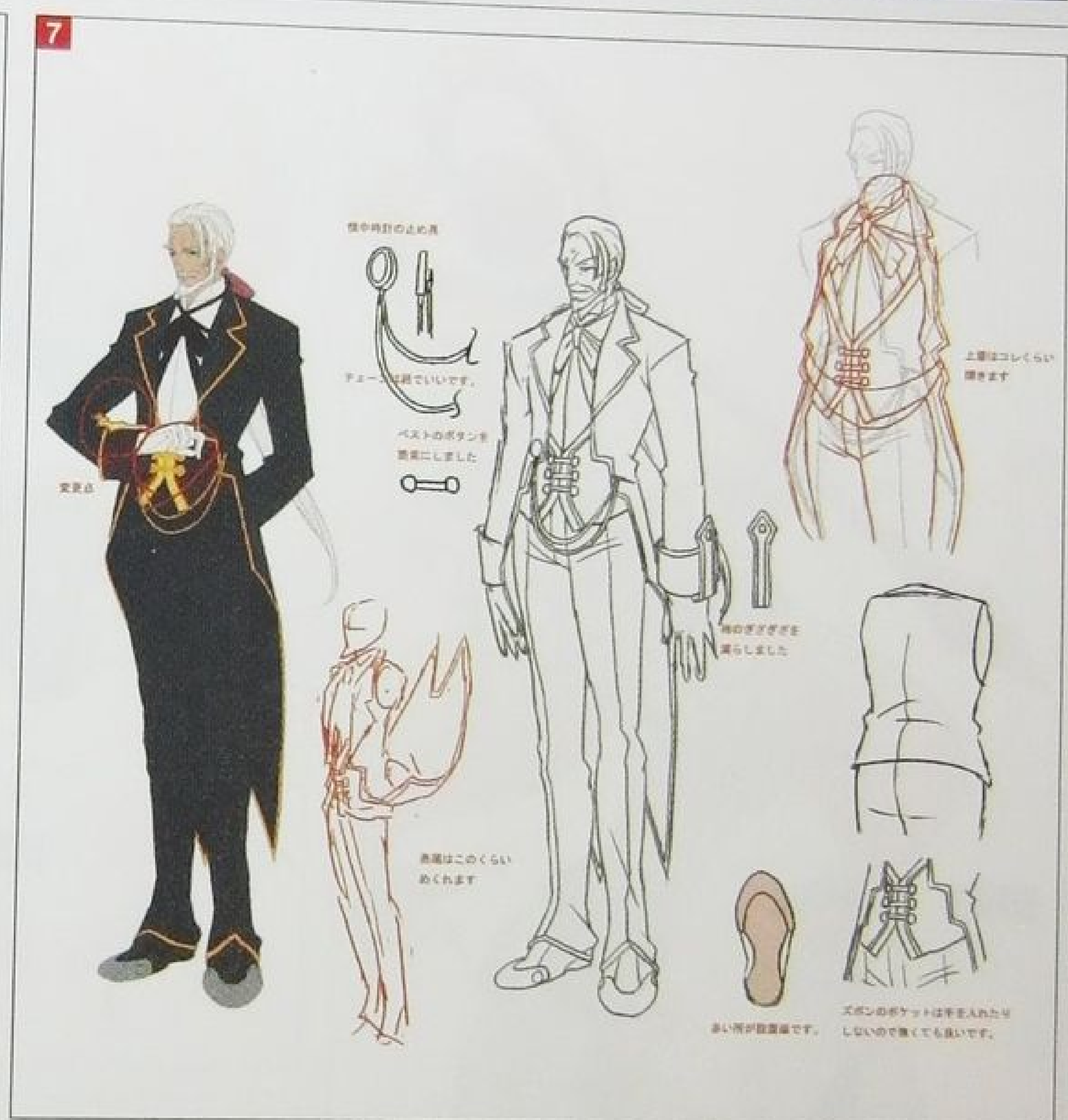
1


3


2


4


5


7


6


8


1 『BBEX』ストーリーモードイベント
2 『BBEX』ストーリーモードイベント
3 『BBEX』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 基本デザイン設定画
6 設定画二面図
7 衣装設定画
8 狼形態設定画

TIPS **元々の主人はレイチェルの父**

ヴァルケンハインが元々仕えていたクラヴィス＝アルカードは、1000年以上もの時を生きてきた吸血鬼で、レイチェル＝アルカードの父親。暗黒大戦で活躍した六英雄たちに、何かしらの形で関与してきた人物であったが、暗黒大戦の途中に他界した。

プラチナ=ザ=トリニティ

初出作品 アーケード版『BBCS2』
CV 悠木 碧
PROFILE 身長：142cm／体重：37kg／血液型：AB型

2つの人格を持つ少女

勝ち気で泣き虫な少女ルナと、のんびりした口調の少年セナの2つの人格を持つ少女。互いに正反対の性格をしているため、1人で言い争いになることも多い。ただし、どちらの人格も獣兵衛を溺愛しているという点は共通しており、彼が何かと世話を焼いているラグナ=ザ=ブラッドエッジに対して嫉妬している。

"雷轟・無兆鈴"に眠る人格

プラチナの持つアークエネミー"雷轟・無兆鈴"には、かつての所有者である六英雄トリニティの人格が眠っている。その人格は聡明で博識であるが、非常に不安定でめったに姿を表さないため、存在を知る者は少ない。



BBCP



BBCS2



BBEX（ストーリーモード：フード姿）



BBEX（ストーリーモード：構え）



BBEX（ストーリーモード：やられ）

TIPS 杖に封じられたトリニティの精神

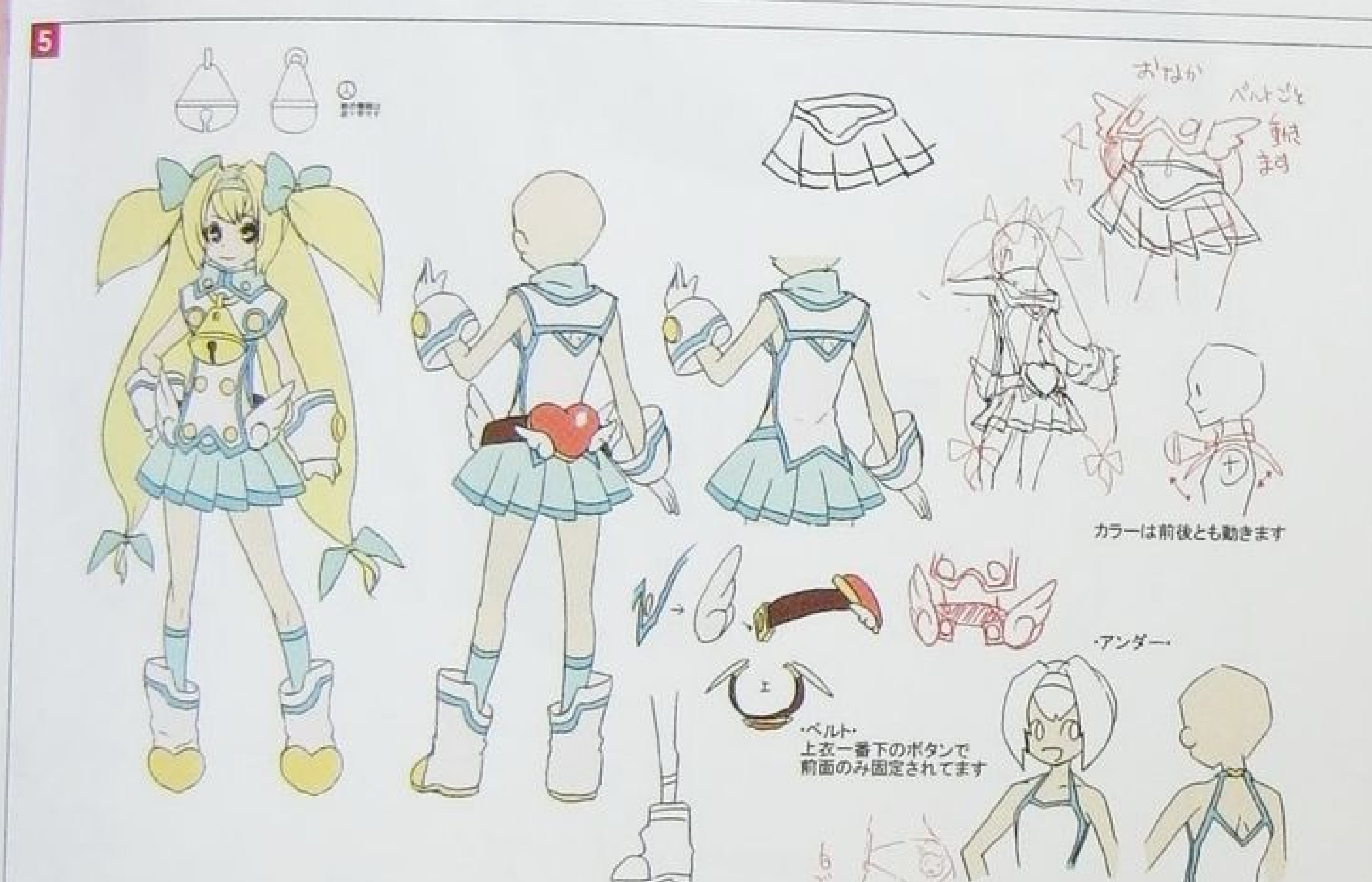
"雷轟・無兆鈴"は物質を具現化させる力を持つ杖で、十聖・ナインが、親友トリニティ=グラスフィールが得意とする錬金術を生かすために制作した。現在は、とある理由でトリニティの精神が杖の中に封じ込まれており、プラチナが所持している。

1


3


2


4


5


7


6


8


1 『BBEX』ストーリーモードイベント
2 『BBEX』ストーリーモードイベント
3 『BBEX』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 基本デザイン設定画
6 アストラルヒート時衣装設定画
7 雷轟・無兆鈴設定画
8 フード設定画

TIPS プラチナが持つ獣兵衛人形

プラチナは勝利の際、獣兵衛のぬいぐるみに抱きつくことがある。このぬいぐるみは実際にグッズ化されており、アーケード版『BBCS2』が稼働していた時期は、プレイヤーズギルドの交換ポイントと交換して入手することができた。

ミュー・テュエルブ（μ -No.12-）

初出作品 家庭版『BBCS』※
CV 近藤 佳奈子
PROFILE 身長：157cm／体重：48kg／血液型：不明
※NPCでの初出はアーケード版『BBCS』。

真の蒼の継承者

"蒼"の力の継承者として覚醒したノエル＝ヴァーミリオンの姿。その正体は次元接触用素体の12番目。境界に存在する"三輝神・アマテラスユニット"を破壊できる唯一の存在。ハザマからは"神殺しの剣クサナギ"と呼ばれる。

覚醒の要因

アークエネミー"魔銃・ベルヴェルク"によってノエル＝ヴァーミリオンに課せられていたリミッターが、ユウキ＝テルミによって解除された結果、本来の姿であるミュー・テュエルブとして覚醒した。覚醒当初は世界に対する憎しみが増幅しており、すべてのものに対して攻撃的になっていたが、ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジにより正気を取り戻した。現在はレイチェル＝アルカードに師事し、正気を保ったまま力を制御できるようになっている。



BBCP



BBCS



BBCS（ストーリーモード：通常）



BBCS（ストーリーモード：構え）



BBCS（ストーリーモード：ヘッドギアなし）

TIPS アーケードモードで隠しボスとして登場

「BBCS」や「BBEX」のアーケードモードでは、ミューが隠しボスとして登場。戦うためには、途中のバトルで対戦相手にディストーションフィニッシュやアストラルフィニッシュを一定回数決める必要があった。なお、この時のミューは特殊な仕様になっており、非常に手強い。

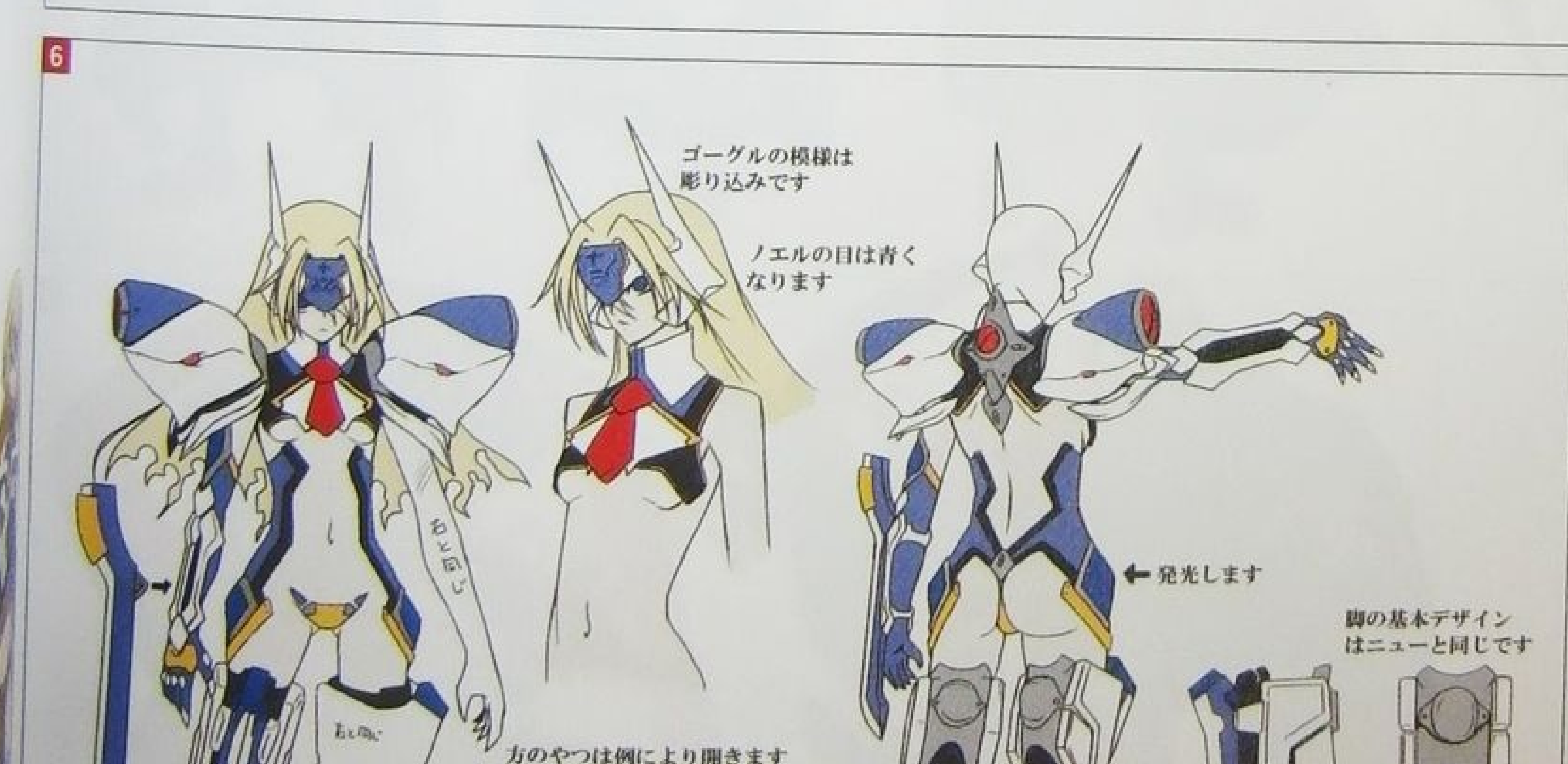












1 『BBCS』アーケードモードエンディング
2 『BBCS』アーケードモードエンディング
3 『BBCP』アーケードモードエンディング
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画二面図
6 パーツ設定画

TIPS　トゥルーエンドでプロフィールが変化

『BBCS』と『BBCP』でミューのプロフィールは変わっている。これは『BBCS』のトゥルーエンドで、ミューが正気に戻ったから。ちなみに、『BBCS』では、趣味と好きなものは"破壊"、嫌いなものは"世界"となっていた。『BBCP』ではそれらがノエルと同様のものになっている。

レリウス=クローバー

初出作品 アーケード版『BBCS2』※
CV 諏訪部 順一
PROFILE 身長：186cm／体重：85kg／血液型：A型
※NPCでの初出は家庭版『BBCS』。

統制機構の天才錬金術師

統制機構の技術大佐。天才錬金術師として名高い人物でカルル=クローバーの父親。自らが作り出した機械人形である"波動兵器・イグニス"を操り、二身一体攻撃を繰り出して戦う。社交性はあるが自己中心的で研究以外のことに興味はなく、うわべだけ取り繕って他者と接する。また、無駄なことに時間を取られることを極端に嫌う一面もある。

家族をも利用する"狂気の人形師"

人には理解しがたい研究を行っていることから"狂気の人形師"との異名で呼ばれている。そんな彼の目標は"完璧な人形（ひと）"を作ること。そのためには手段を選ばず、娘であるエイダを"機神・ニルヴァーナ"に生体ユニットとして組み込んだり、妻であるイグニスを波動兵器として改造したりと、その行動は常軌を逸している。


BBCP


BBCS2


BBEX（ストーリーモード：通常）


BBEX（ストーリーモード：構え）


BBEX（ストーリーモード：イグニス構え）

TIPS 黒き獣の発生に立ち会った人物

レリウスは、シュウイチロウ=アヤツキとともに"蒼"の研究を行っていた。その研究によって黒き獣が出現した時も立ち会っていたが、レリウスは自ら窯へと飛び込んでしまったため、長期間にわたって消息を断っていた。

1


3


2


4


5


7


6


1 『BBEX』ストーリーモードイベント
2 『BBEX』ストーリーモードイベント
3 『BBEX』ストーリーモードイベント
4 『BBCP』アーケードモードエンディング
5 設定画三面図
6 イグニス設定画
7 表情設定画

TIPS 対戦相手によって技の見た目が変化

レリウスのアストラルヒート"アルター・オブ・ジ・パペット"は、相手を実験材料にする技。これを受けたキャラクターは実験の素材にされるのだが、その時のグラフィックは"アルター・オブ・ジ・パペット"専用のもの。どれもユニークなので、一見の価値ありだ。

ラムダ（Λ -No.11-）

初出作品 アーケード版『BBCS』

CV 近藤 佳奈子

PROFILE 身長：155cm／体重：45kg（ユニット装着時は250kg）
血液型：不明

ニューの魂を受け継ぐ11番目の素体

破壊寸前の状態でテイガーに回収された、11番目の次元境界接触用素体。その後はココノエの手によって、境界を漂っていたニュー・サーティーンの魂を定着させられ、ムラクモユニットの模造品として生まれ変わった。その際に以前のラムダとしての感情・記憶を排除されており、ココノエの命令に忠実な部下となっている。

ラムダに搭載された"イデア機関"

ラムダには、テイガーに搭載されている模倣事象兵器の上位版である"イデア機関"が搭載されている。これはアークエネミーと同等の性能を持つという優れたものであるが、自己を観測し続けなければ量子が不安定になるという欠点も持ち合わせている。



BBCS



BBCS（ストーリーモード：構え）



BBCS（ストーリーモード：通常）



BBCS（ストーリーモード：やられ）

TIPS 命を落とした後もラグナを救うことに

ラムダはラグナ＝ザ＝ブラッドエッジがユウキ＝テルミと対峙する際に、ラグナをかばって命を落とす。その際、彼女は"イデア機関"をラグナへと移譲した。これによってラグナは、テルミの"碧の魔道書"による"蒼の魔道書"の起動の妨害を乗り越えることができた。

1


2


3


4


5


6


7


Λ-No.11-　μ-No.12-　ν-No.13-

(ノエル＝ヴァーミリオン)

ムラクモユニット紋章設定(胸部)

1 『BBCS』アーケードモードエンディング
2 『BBCS』アーケードモードエンディング
3 『BBCS』ストーリーモードイベント
4 『BBCS』ストーリーモードイベント
5 『BBCS』ストーリーモードイベント
6 『BBCS』ストーリーモードイベント
7 ムラクモユニット紋章設定画

TIPS ターターさんと仲よくなる結末も

『BBCS』のラムダのストーリーモードで見られるギャグルートでは、ラムダが転移先を間違え、レアな蟲であるターターさんと仲よくなるというシナリオがある。ギャグルートでありながら、かなりハートウォーミングな内容となっているので、ぜひ確認してみてほしい。

アマネ=ニシキ

初出作品 アーケード版『BBCP』
CV 石田 彰
PROFILE 身長：180cm／体重：68kg／血液型：O型

己の欲望に忠実な美青年

舞踊一座を率いる美青年。美しいもの好きであり、なかでも美少年に目がない。自分の欲望に正直な性格でもあるため、美少年を見かけては一座にスカウトしている。集めた美少年たちは主に戦災孤児であり、彼らを養う優しさも持ち合わせている。

咎追いの美少年を追って

無類の美少年好きであるアマネのもとに咎追いの美少年がいるとのウワサが舞い込んだ。自分の欲望に忠実なアマネは、ウワサの美少年をスカウトすべく、イカルガの地へ足を踏み入れる。



BBCP



BBCP（ストーリーモード：通常）



BBCP（ストーリーモード：構え）



BBCP（ストーリーモード：やられ）

TIPS 相手を若返らせるアストラルヒート

アマネのアストラルヒート"若得命華『業破抱擁』"は相手を花でつつみ、時間の流れを遡航（そこう）させるというもの。テイガーやアラクネなど、一部のキャラクターを除き、この技を受けたキャラクターは若い時の姿に変化し、専用のグラフィックを見ることができる。















1 『BBCP』アーケードモードエンディング
2 『BBCP』アーケードモードエンディング
3 『BBCP』アーケードモードエンディング
4 設定画三面図
5 衣装設定画
6 髪型設定画
7 舞踊一座設定画

TIPS 設定原案は杉田智和氏

舞いながら戦う、衣装がドリルになるといったアマネの設定は、ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジの声優である杉田智和氏が出したアイデアから生まれた。森利道氏に持ち込んだ原案の段階で、ドライブ能力で体力を削るなど、細かい設定まで決まっていたという。

バレット

初出作品 アーケード版『BBCP』

CV 行成 とあ

PROFILE 身長：175cm／体重：63kg／血液型：O型

義に厚い女傭兵

世界各地の戦場を渡り歩いている傭兵。細かいことはあまり気にしない性格であるが、義を通すことだけは守るという、芯の通ったところがある。傭兵団で育ったせいか世間知らずなところがあり、戦闘以外にはうとい。そのため、物事を戦闘基準で考えてしまう節がある。

壊滅した傭兵団の仇討ち

バレットの所属していた傭兵団は、第七機関に雇われていた際に行われた作戦により壊滅した。バレットは仲間の仇の存在と事件の真相を知るため、その当時のことに詳しいと思われる人物、ココノエを追っている。



BBCP



BBCP（ストーリーモード：通常）



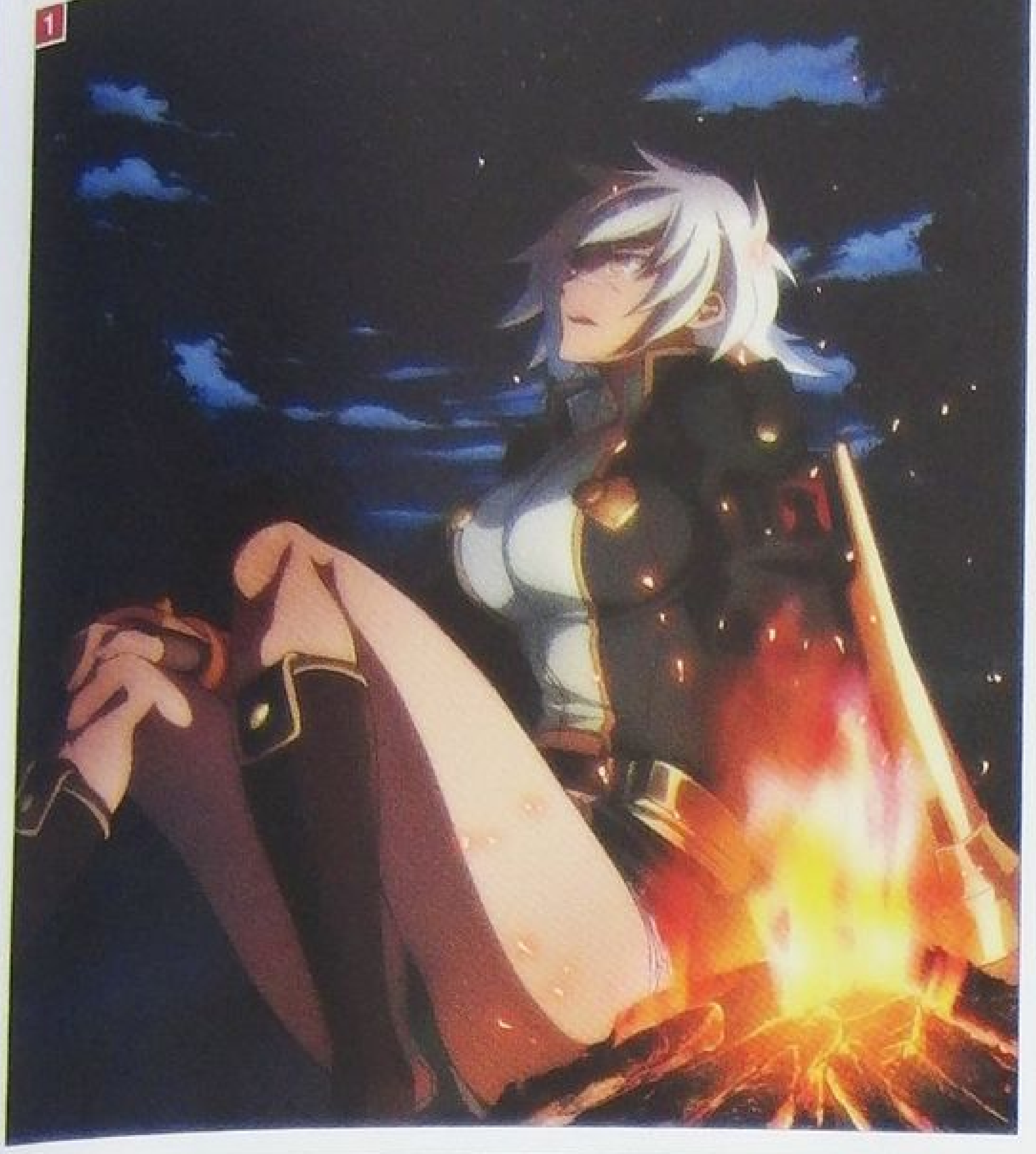
BBCP（ストーリーモード：構え）



BBCP（ストーリーモード：やられ）

TIPS 女性キャラクターの中でトップの身長

バレットは『ブレイブルー』シリーズの女性キャラクターの中で、もっとも身長が高い。ちなみにバレット以降は、高い順にライチ→タオカカ→マコト→ツバキ（イザヨイ）→ノエル（ミュー）→ニュー、ラムダ、ココノエ→レイチェル→プラチナとなっている。

1


2


3


4


5


6


1 「BBCP」アーケードモードエンディング
2 「BBCP」アーケードモードエンディング
3 「BBCP」アーケードモードエンディング
4 設定画三面図
5 ブーツ設定画
6 ガントレット設定画

TIPS **商品化もされたレアなキャラクター**

「BBCP」のバレットとアズラエルのステージ"コロシアム"では、まれに古代アステカの戦士のような風貌のキャラクターの"アステカ"が登場する。これは"ぶるらじ"内で話題になった空想のキャラクターがもととなっており、"アステカッター"として商品にもなっている。

アズラエル

初出作品 アーケード版『BBCP』
CV 安元 洋貴
PROFILE 身長：203cm／体重：160kg／血液型：A型

己の肉体のみで戦う戦闘狂

つねに強者を求める戦闘狂で、戦場をさまよい続けている。己の肉体のみで戦うことに固執しているため、武器は使わない。しかし、あまりの怪力のため本気で戦闘ができないという悩みを抱えており、普段は自らに“暴虐呪（エンチャントドラグノフ）”というリミッターを課して相手に合わせて力を抑えている。

“蒼の魔道書”を追ってイカルガへ

一度戦闘を開始すると制御不能となり、敵味方かかわらずすべてを破壊することから、“死を運ぶもの”の悪名を轟かせていたアズラエルは、第七機関より“封印指定”を受けていた。しかし、ラグナ=ザ=ブラッドエッジの持つ“蒼の魔道書”を回収する任務に適任と判断され、封印を解かれる。檻から解放された彼は、強者と戦える喜びに打ち震えながらイカルガへ向かった。



BBCP



BBCP（ストーリーモード：通常）



BBCP（ストーリーモード：構え）



BBCP（ストーリーモード：やられ）

TIPS 強すぎるがゆえの拘束具（リミッター）

アズラエルが己に課している拘束具（リミッター）である“暴虐呪（エンチャントドラグノフ）”。これは自分が強すぎるため、相手をすぐに殺してしまわないための処置でもある。拘束には段階があり、『BBCP』のアーケードモードのエンディングでレベル2まで解除している。

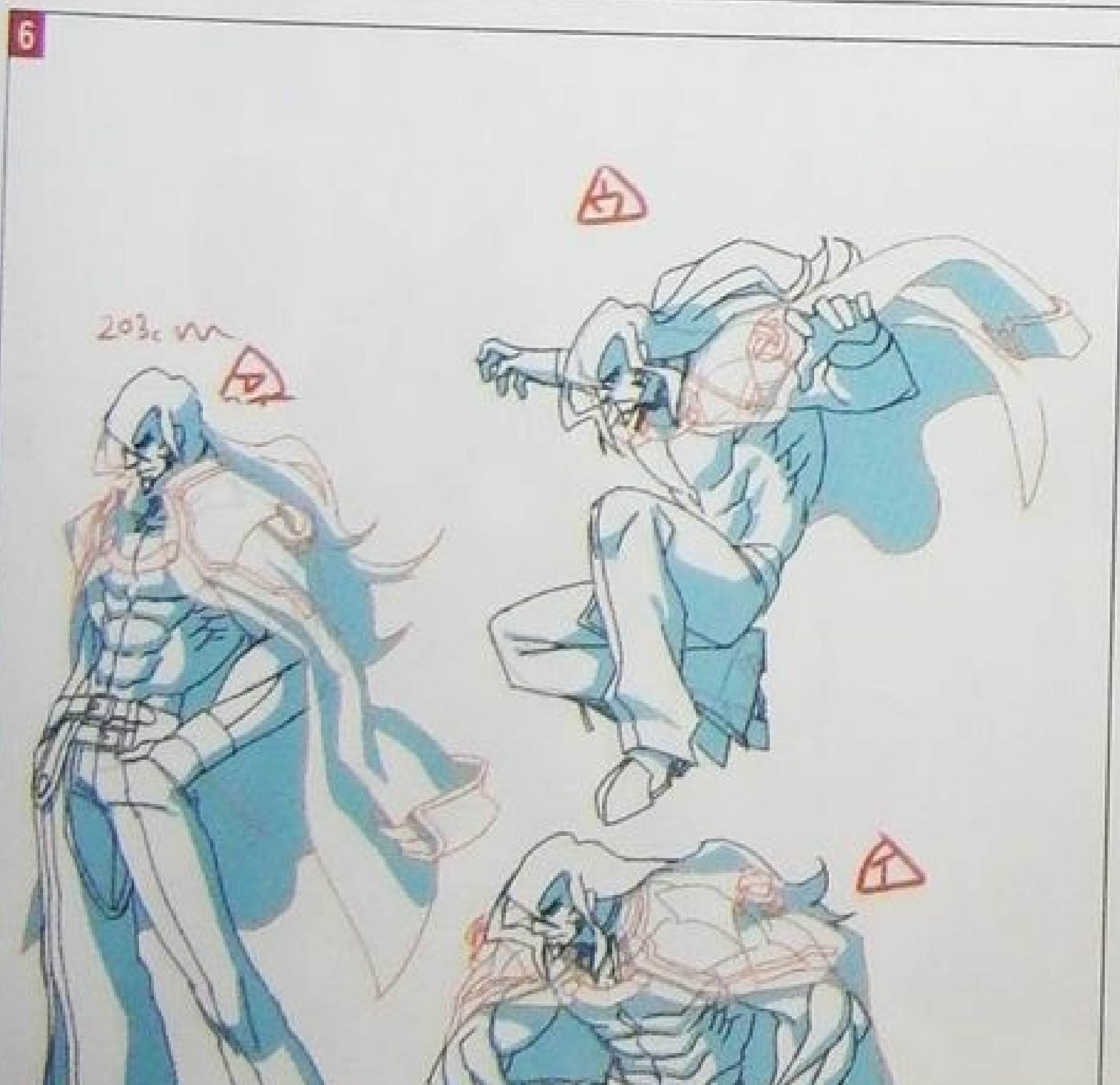
1


3


2


4


5


6


7


1 『BBCP』アーケードモードエンディング
2 『BBCP』アーケードモードエンディング
3 『BBCP』アーケードモードエンディング
4 衣装設定画（正面）
5 身体の模様の設定画
6 基本ポーズ設定画
7 衣装設定画（側面）

TIPS 第1回総選挙では堂々の1位に

2013年8月9日～8月31日まで『BBCP』プレイヤーズギルドで行われていた、『BBCP』のプレイアブルキャラクターを対象としたお気に入りキャラクターの総選挙で、アズラエルは見事1位を獲得している。ちなみに、本書が行った人気投票（P.233）でも8位と健闘している。

イザヨイ

初出作品 アーケード版『BBCP』
CV 今井 麻美
PROFILE 身長：160cm／体重：47kg／血液型：A型

覚醒したツバキ=ヤヨイ

帝の呪縛を振り切り、"零織・イザヨイ"を覚醒させたツバキ=ヤヨイの姿。目を背け続けてきた過去という闇の先にある"本当の光"を求め、己の正義に従いあらゆる罪を断罪する。

"封印兵装・十六夜"の真の姿

精神を汚染する"マインドイーター"の影響を受けたツバキは、帝への忠誠という呪縛に束縛されていた。それを解き放とうとするジン=キサラギと対峙したツバキは、"封印兵装・十六夜"の真の姿、プロトタイプムラクモユニット"零織兵器・十六夜"を解放したのだった。



BBCP



BBCP（ストーリーモード：通常）



BBCP（ストーリーモード：構え）



BBCP（ストーリーモード：やられ）

TIPS アップデートでプレイアブル化

イザヨイは『BBCP』のアーケードモードの最終ボスとして登場する。稼働当初はプレイアブルキャラクターではなかったが、2012年12月12日のアップデートにより、アーケードでもプレイアブルキャラクターとして使用できるようになった。















1 『BBCP』アーケードモードエンディング
2 『BBCP』アーケードモードエンディング
3 『BBCP』アーケードモードエンディング
4 基本デザイン設定画
5 武器設定画
6 アストラルヒート時衣装設定画
7 基本ポーズ設定画

TIPS シリーズ随一のド派手なアニメ演出

イザヨイのアストラルヒート"ジャッジ オブ ディスティニー"は、カットインがアニメーションするという非常に派手なもの。上記の設定画のように、技を繰り出している最中は衣装も変化しているので、ぜひ細かい部分まで注目してみてほしい。

カグラ＝ムツキ

初出作品 家庭版『BBCP』
CV 藤原 啓治
PROFILE 身長：187cm／体重：83kg／血液型：O型

帝に反旗を翻す統制機構の最高司令官

十二宗家筆頭のムツキ家の当主であり、近衛師団の団長、統制機構の最高司令官を同時に務めている傑物。通称"黒き疾風（ブラック・ゲイル）・黒騎士カグラ"とも呼ばれ、その戦闘力の高さでも周りに一目をおかれる存在でもある。しかし、彼はとある出来事をきっかけに、統制機構や帝へ疑問を抱き、独自の行動を取り始めた。

1




1 設定画三面図

ユウキ＝テルミ

初出作品 家庭版『BBCP』※
CV 中村 悠一
PROFILE 身長：183cm／体重：61kg／血液型：不明
※NPCでの初出は『BBCS』。PlayStation3版『BBCP』では、初回封入特典、またはDLCを購入した場合のみ、プレイアブルキャラクターとして使用可能。

残虐非道の六英雄

暗黒大戦で活躍した六英雄の1人。英雄と呼ばれるにはほど遠い、冷徹で残忍な性格をしており、破壊行為を心から楽しんでいる節がある。その性格と挑発的な言動から短絡的思考の人物に見られるが、実際は狡猾で頭が切れる。レイチェルなど、ごくわずかな人物とかかわりがあり、非常に危険視されている。

1




1 設定画三面図

TIPS 黒き獣を封じる対魔素用兵器

ユウキ＝テルミが探している、対魔素用兵器であるクシナダの楔。これはシュウイチロウ＝アヤツキが黒き獣を封じ込めるために開発していたもので、その動力はセリカ＝A＝マーキュリーの魔力となっていた。のちに十聖・ナインが研究対象として利用している。

ココノエ

初出作品 家庭版『BBCP』※
CV 松浦 チエ
PROFILE 身長:155cm／体重:42kg／血液型:B型
※NPCでの初出はアーケード版『BBCT』。PlayStation3版『BBCP』では、DLCを購入した場合のみ、プレイアブルキャラクターとして使用可能。

英雄の血を引く天才科学者

第七機関に所属している天才科学者。六英雄である獣兵衛と十聖・ナインを両親に持ち、自身も魔法を行使することができるが、科学の力で戦うことにこだわっている。テイガーとラムダを生み出したのも彼女であり、アークエネミーに匹敵する模倣事象兵器の開発も行っている。母の敵であるユウキ=テルミを倒すことに固執しており、そのためには非情な一面を見せることもある。



BBCP



BBCS



BBCT（ストーリーモード：通常）





1 『BBCP』アーケードモードエンディング
2 設定画三面図

TIPS ココノエの助言で最悪の結末を回避!?

"たすけて!! ココノエ博士"は、家庭版『BBCS2』『BBEX』のストーリーモードでバッドエンディングを迎えた時に発生するもの。デフォルメ化されたキャラクターが登場し、なぜバッドエンディングになってしまったかを語り、正しいエンディングを迎えるためのアドバイスをくれる。

獣兵衛（じゅうべえ）

初出作品 アーケード版『BBCT』※

CV てらそま まさき

PROFILE 身長：123cm／体重：25kg／血液型：O型

※NPCとしてのみ登場。

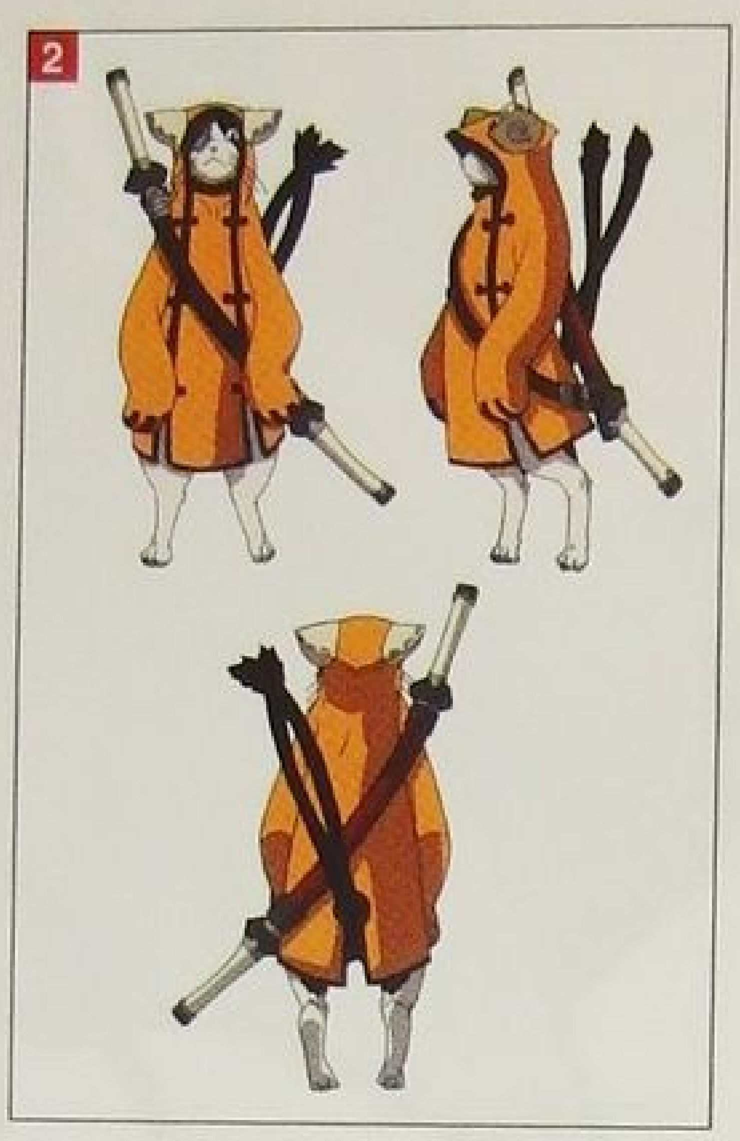
“地上最強の生物”と称される亜人種

暗黒大戦を生き抜いた六英雄の一人であり、ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジの師匠。暗黒大戦時代はミツヨシと名乗っていたが、のちに獣兵衛と改名した。猫化の亜人種であるため長寿であり、戦闘力が非常に高いことから“地上最強の生物”と言われている。



BBCT（ストーリーモード：通常）





1 『BBCT』ストーリーモードイベント

2 設定画三面図

帝（みかど）

初出作品 家庭版『BBCS』※

CV ゆかな

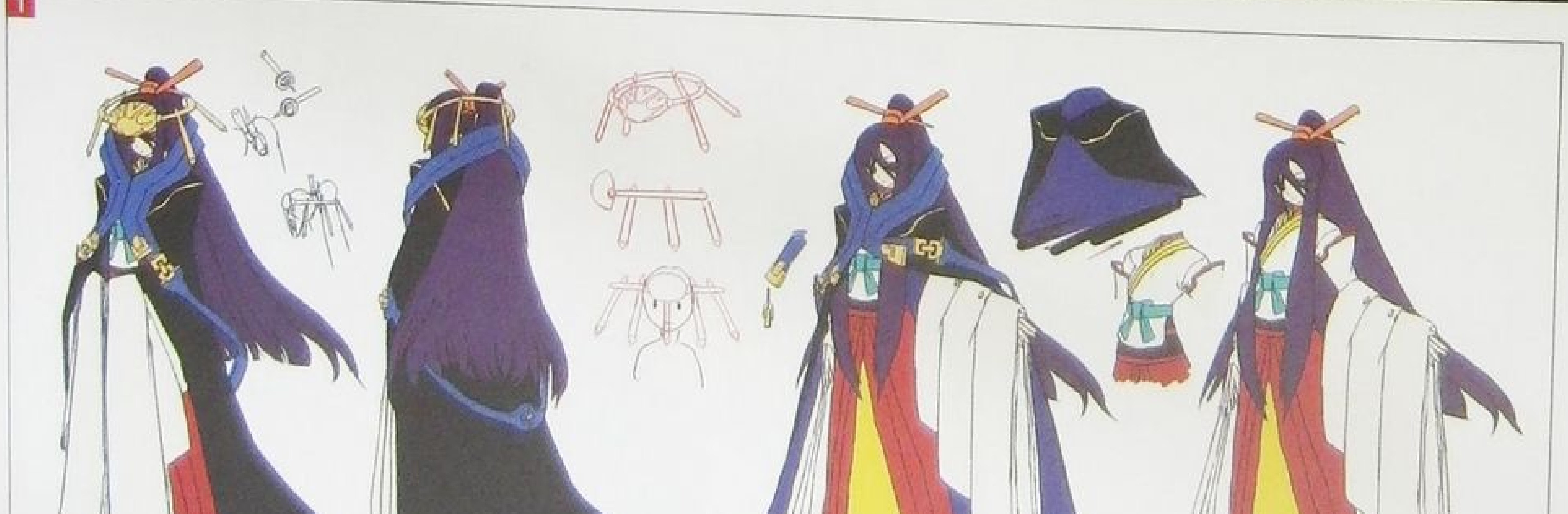
PROFILE 身長：不明／体重：不明／血液型：不明

※NPCとしてのみ登場。

ラグナの妹・サヤの面影を残す少女

統制機構の最大権力者であり、世界を統べる者。目的は三輝神・アマテラスユニットことマスターユニットの破壊であるが、その理由は定かではない。容姿は過去に誘拐されたラグナ＝ザ＝ブラッドエッジの妹・サヤに酷似しているが詳細は不明である。





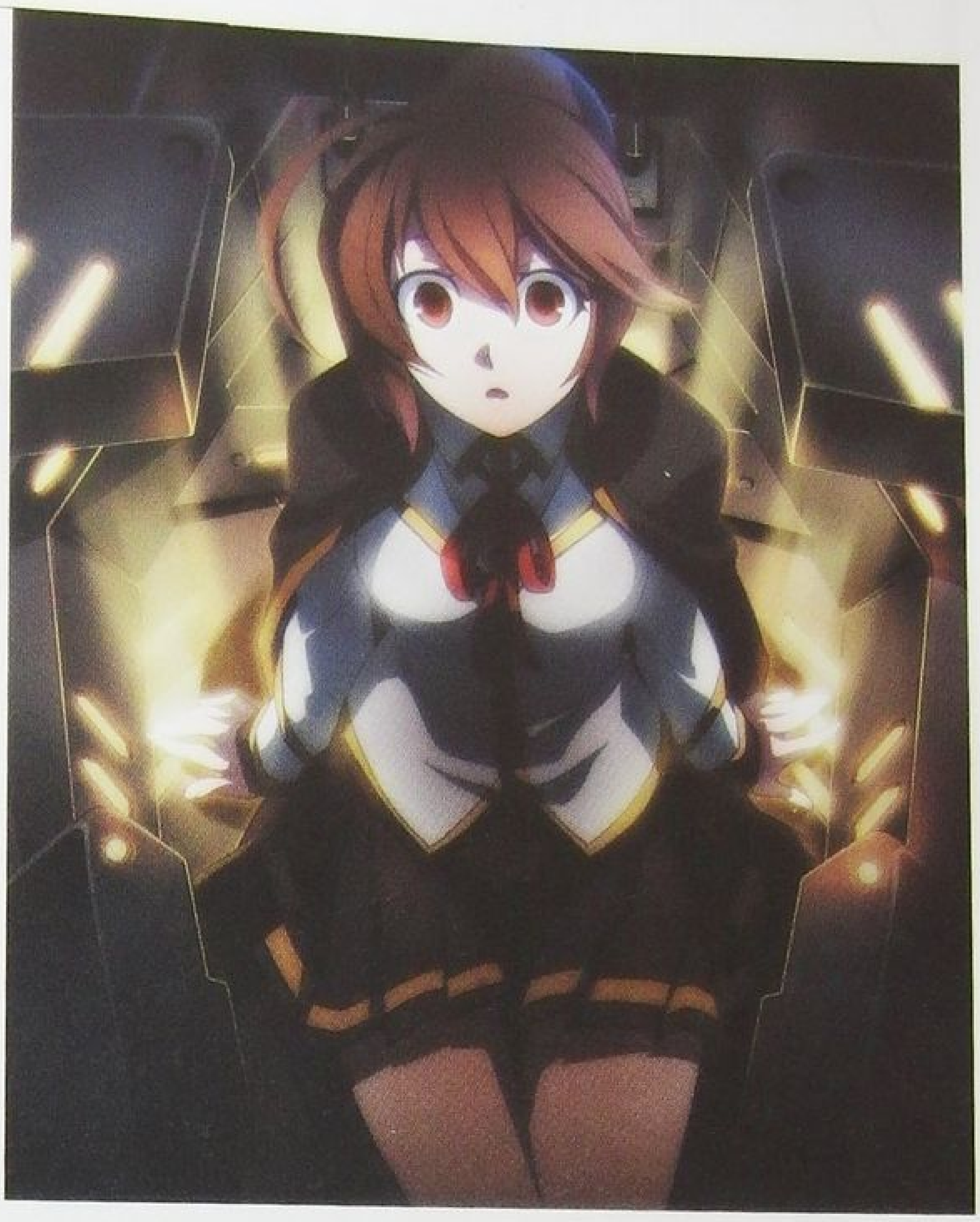
1 基本デザイン設定画

TIPS 獣兵衛が使用する2種類の武器

獣兵衛はアークエネミー“夢刀・六三四”を手に暗黒大戦を戦い抜いた。これは獣兵衛専用に作られた刀で、通常では斬れないものを斬ることができる。暗黒大戦末期は“ヒヒイロカネ”という三本の爪に変形する刀も同時に用いていた。

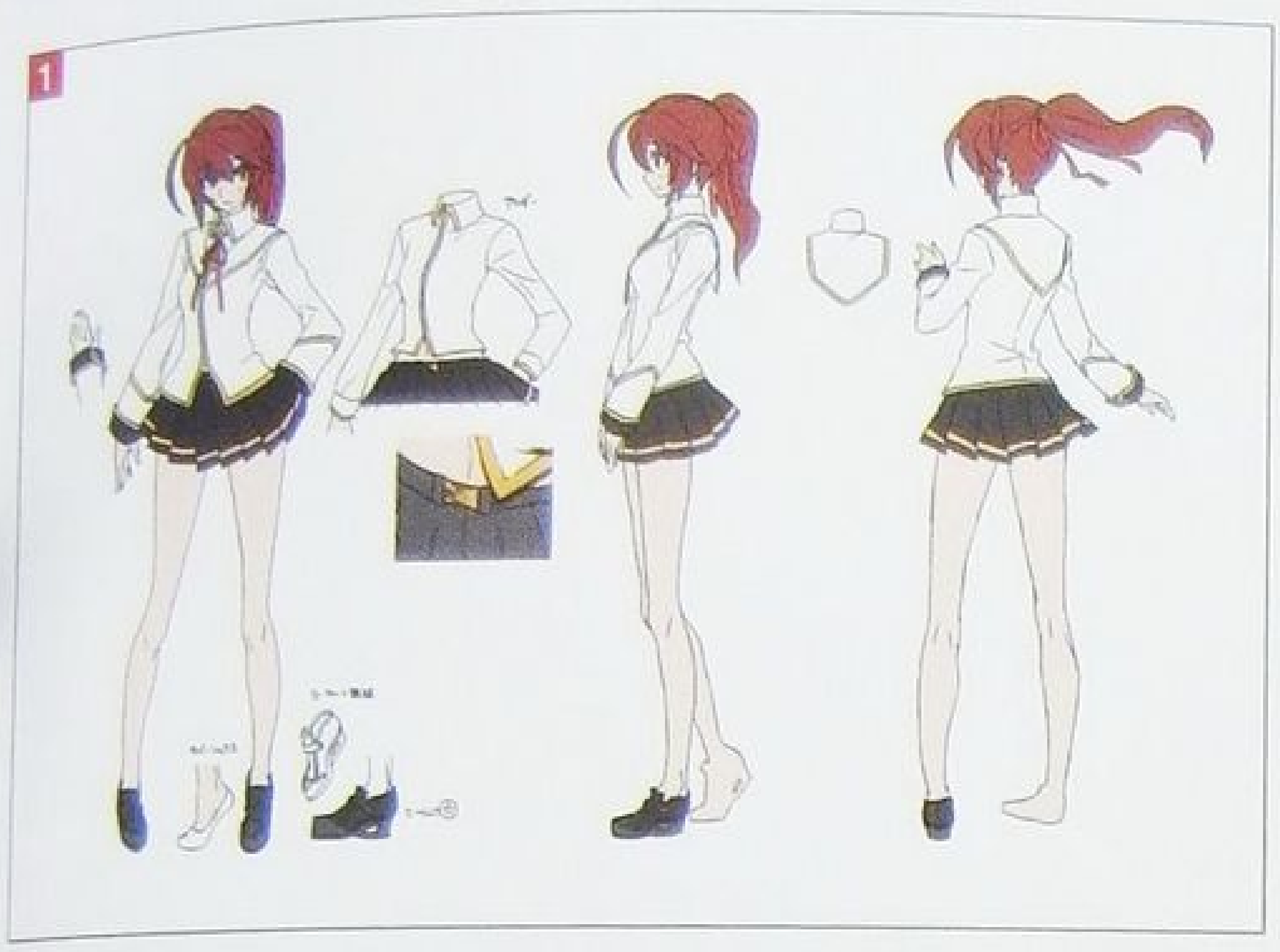
セリカ=A=マーキュリー

初出作品 小説『ブレイブルー　フェイズ0』※
CV 野水 伊織
PROFILE 身長:不明／体重:不明／血液型:不明
※NPCとしてのみ登場。



六英雄ナインの妹であるシスター

暗黒大戦で活躍した六英雄ナインの妹で、他者を治療する魔法を使用できる人物。純粋な性格で優しいが、頑固なところがあり、言い出したら聞かなくなることも多い。幼いラグナ=ザ=ブラッドエッジたち兄弟を養っていたシスターでもある。

1


1 基本デザイン設定画

ファントム

初出作品 家庭版『BBCS』※
CV ???
PROFILE 身長:不明／体重:不明／血液型:不明
※NPCとしてのみ登場。

ハザマに付き従う素性不明の魔法使い

全身をマントに包む謎の人物。ハザマとともに行動しているが、目的は謎に包まれている。また、術式ではなく魔法を使用することから、その違いを知るハクメンやヴァルケンハインを驚かせた。

1


1 基本デザイン設定画



BBCS（ストーリーモード:通常）

トラカカ

初出作品 家庭版『BBCS』※
CV 八木 かおり
PROFILE 身長:不明／体重:不明／血液型:不明
※NPCとしてのみ登場。

礼節を重んじるカカ族の戦士

タオカカの前にカカ族を守っていた戦士。タオカカと比べてしっかりしており、知識が深く礼節を重んじる。一時カカ族の村を離れていたが、タオカカが村の外に出るにあたり戻ってきた。



BBCS（ストーリーモード:通常）

TIPS **癒やしの力の兵器への転用**

セリカが生まれ持っていた癒やしの力は、黒き獣に対して有効な力であった。そのため、その力を利用しようと考える一部の人間はそれを兵器として使おうと画策する。ナインはこれを危惧し、利用されないようにセリカへ再三の注意をうながしていた。

アートギャラリー PART2

『ブレイブルー』シリーズの特別なイラストを公開する。店舗販売特典用に描き下ろされたものや、公式ホームページで公開されている各キャラクターのバースデーイラストなど、質・量ともに見応え十分の内容となっているのでチェックしてみてほしい。

『ブレイブルー』シリーズ メインビジュアル他


家庭版『BBCT』メインビジュアル


家庭版『BBCS』メインビジュアル


家庭版『BBCS』パッケージ


家庭版『BBCS』限定版パッケージ



家庭版『BBCS2』ポスター



家庭版『BBCS2』パッケージ



家庭版『BBEX』パッケージ

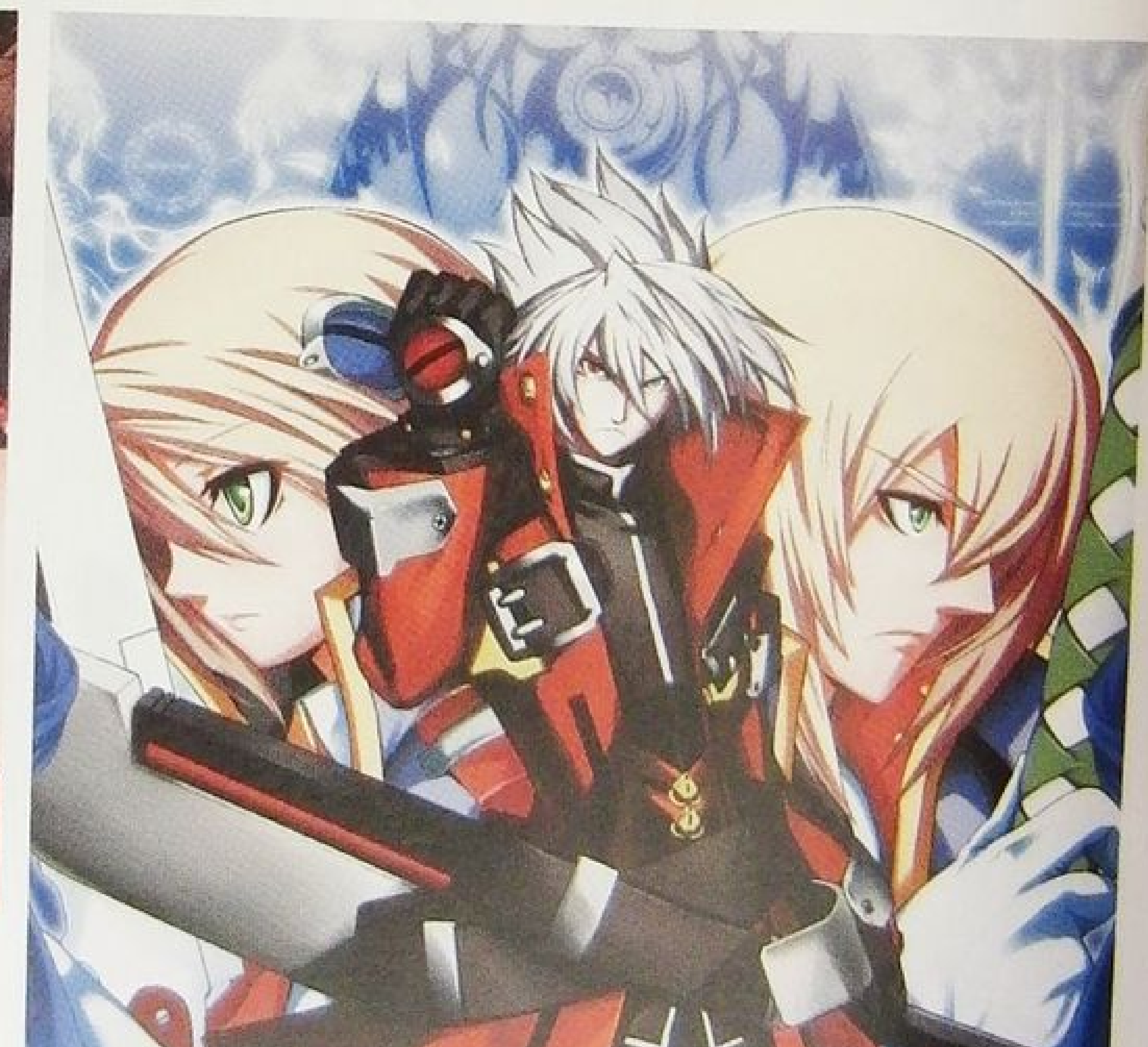


家庭版『BBEX』パッケージ


アーケード版『BBCP』メインビジュアル


家庭版『BBCP』パッケージ


家庭版『BBCP』限定版パッケージ


『ARC SYSTEM WORKS 25th Anniversary Memorial Booklet』

『ブレイブルー』シリーズ バースデーイラスト



ラグナ=ザ=ブラッドエッジ（2013年）／手羽先



ラグナ=ザ=ブラッドエッジ（2012年）／けちょ



ラグナ=ザ=ブラッドエッジ（2012年）／ビグチ



ラグナ=ザ=ブラッドエッジ（2012年）／ぐるてんアマノ



ラグナ=ザ=ブラッドエッジ（2012年）／はるか



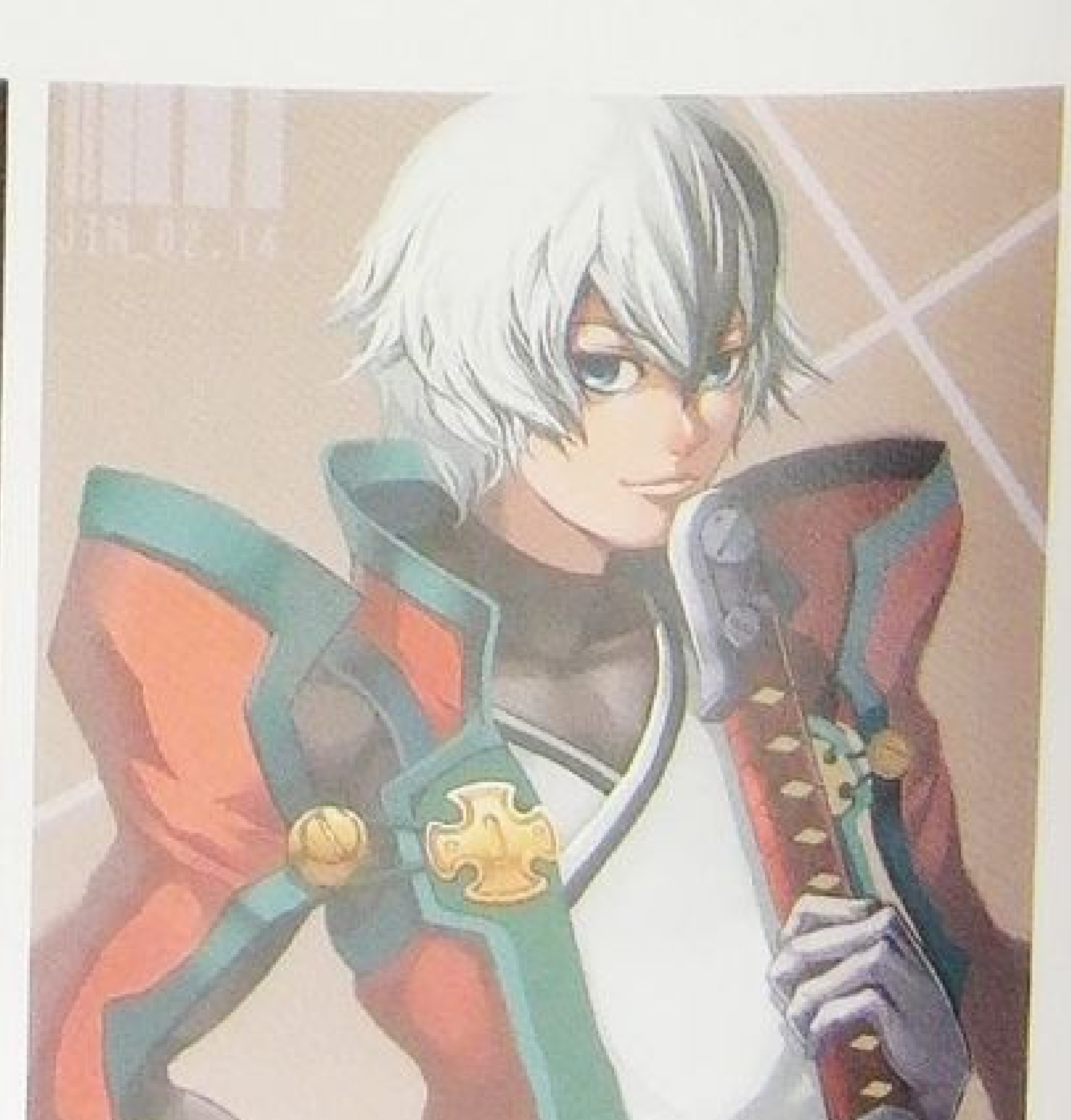
ジン=キサラギ（2013年）／ピグチ


ジン=キサラギ（2012年）／杉山

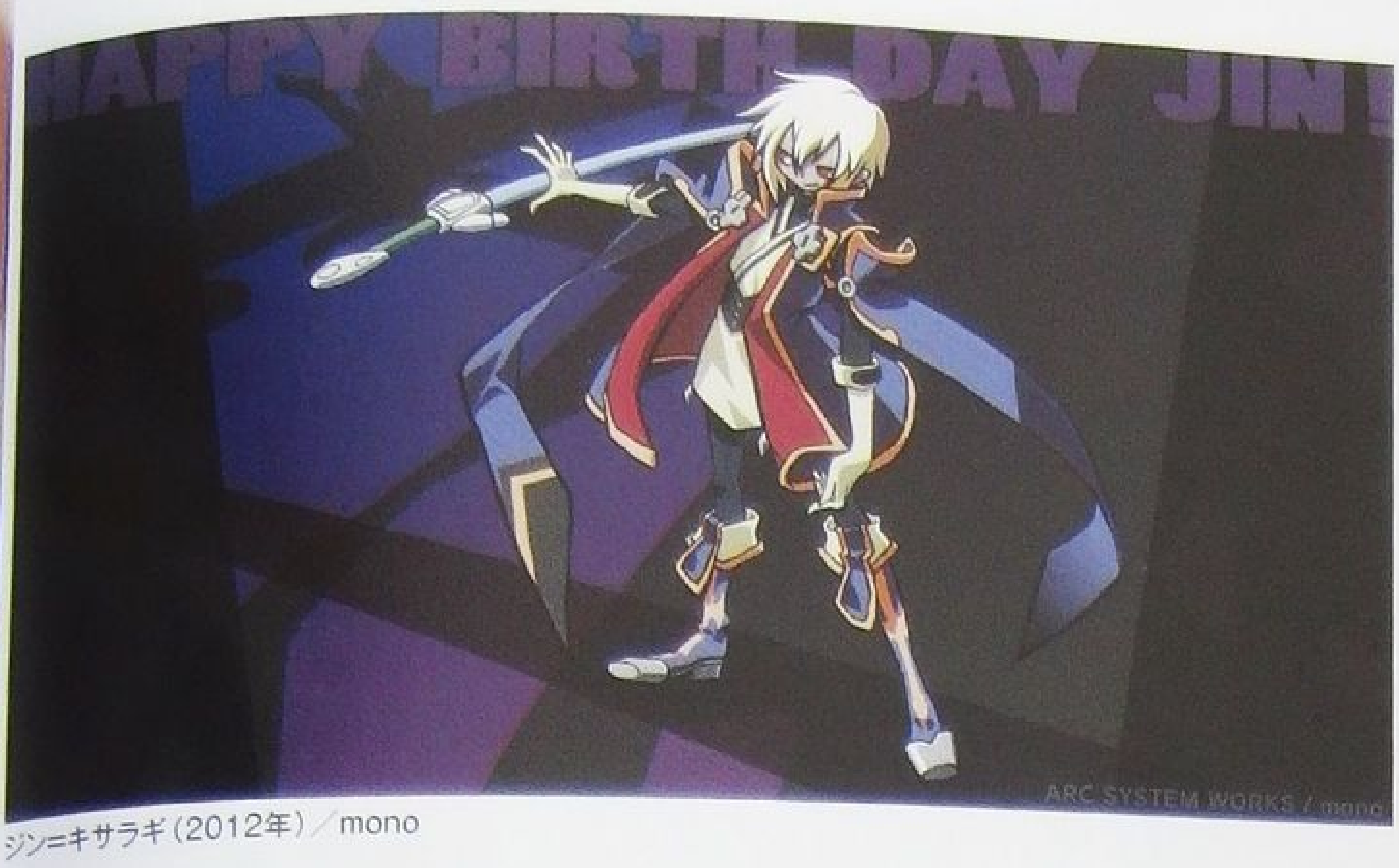


ジン=キサラギ（2012年）／ピグチ


ジン=キサラギ（2012年）／ぐるてんアマノ



ジン=キサラギ（2012年）／鈴木（龍）



ジン=キサラギ（2012年）／mono



ジン=キサラギ（2012年）／カゲヤマン



ジン=キサラギ（2012年）／カジッコ



ジン=キサラギ（2012年）／けちょ



ジン=キサラギ（2012年）／津崎 真弓

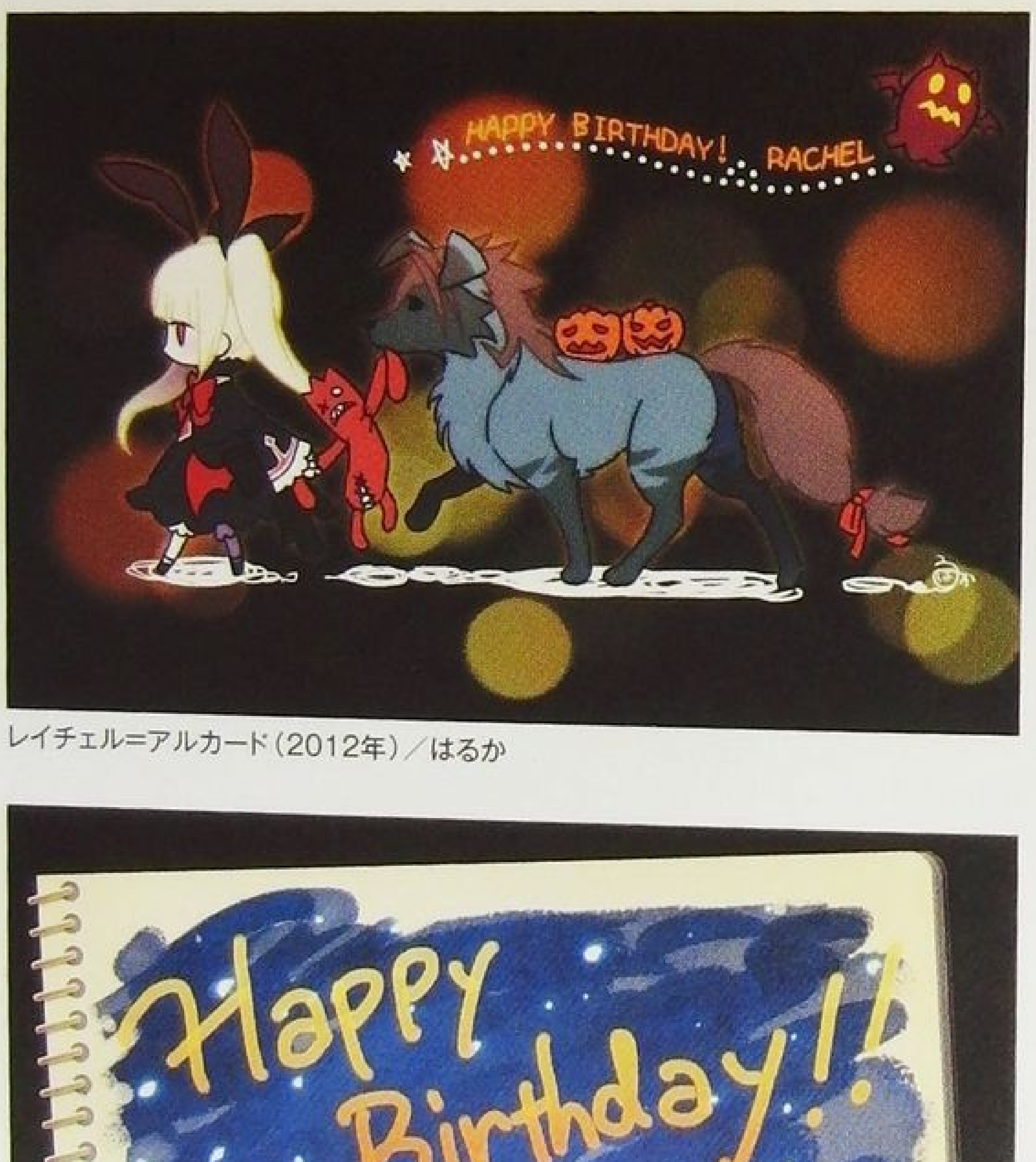


ジン=キサラギ（2012年）／はるか



ノエル=ヴァーミリオン（2012年）／佐藤 ジョージィ


ノエル=ヴァーミリオン（2011年）／伊藤

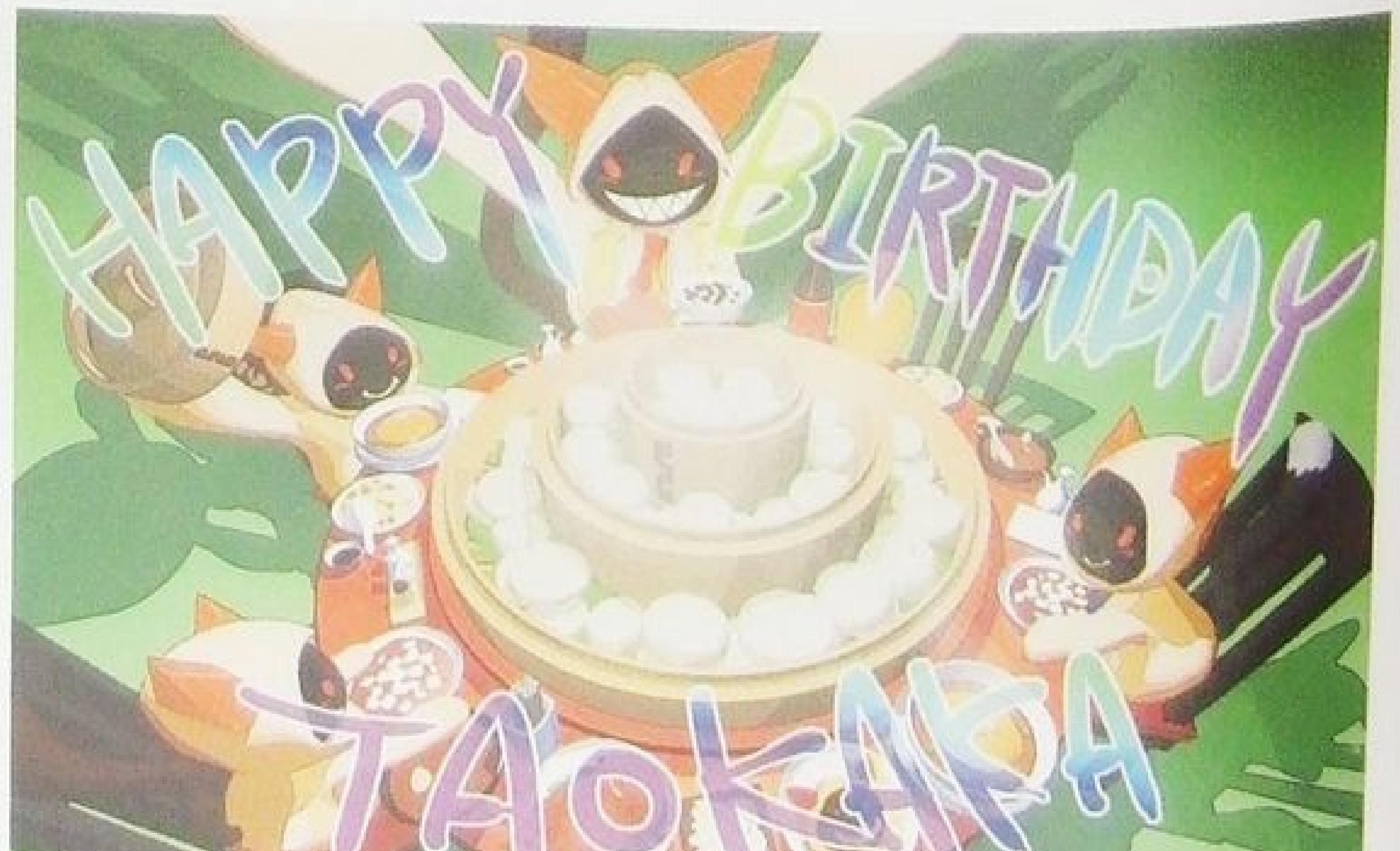


レイチェル=アルカード（2012年）／はるか


レイチェル=アルカード（2011年）／赤犬



タオカカ（2013年）／すどん



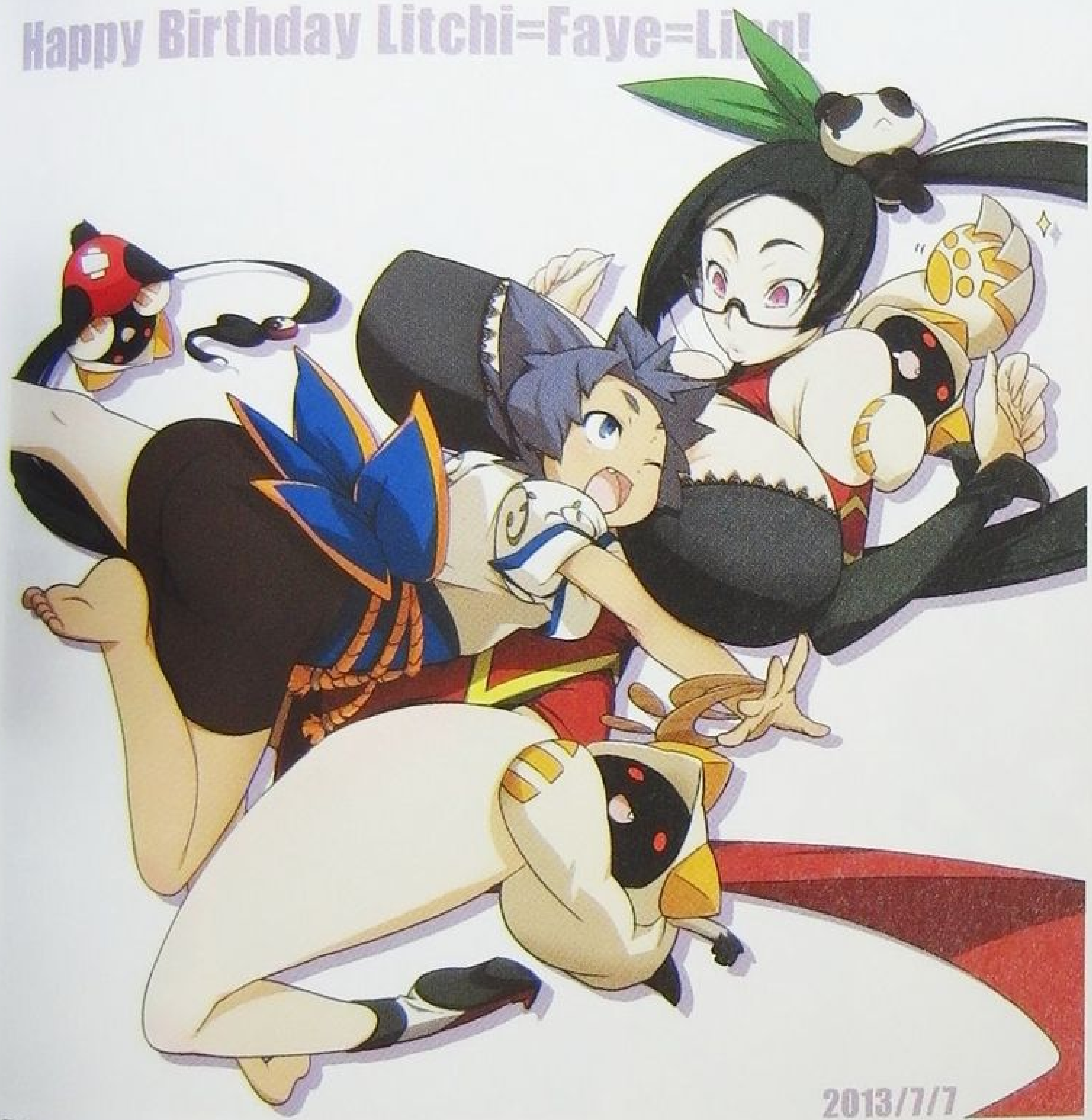
タオカカ（2012年）／小川



テイガー（2012年）／ムカイ



テイガー（2011年）／浅野



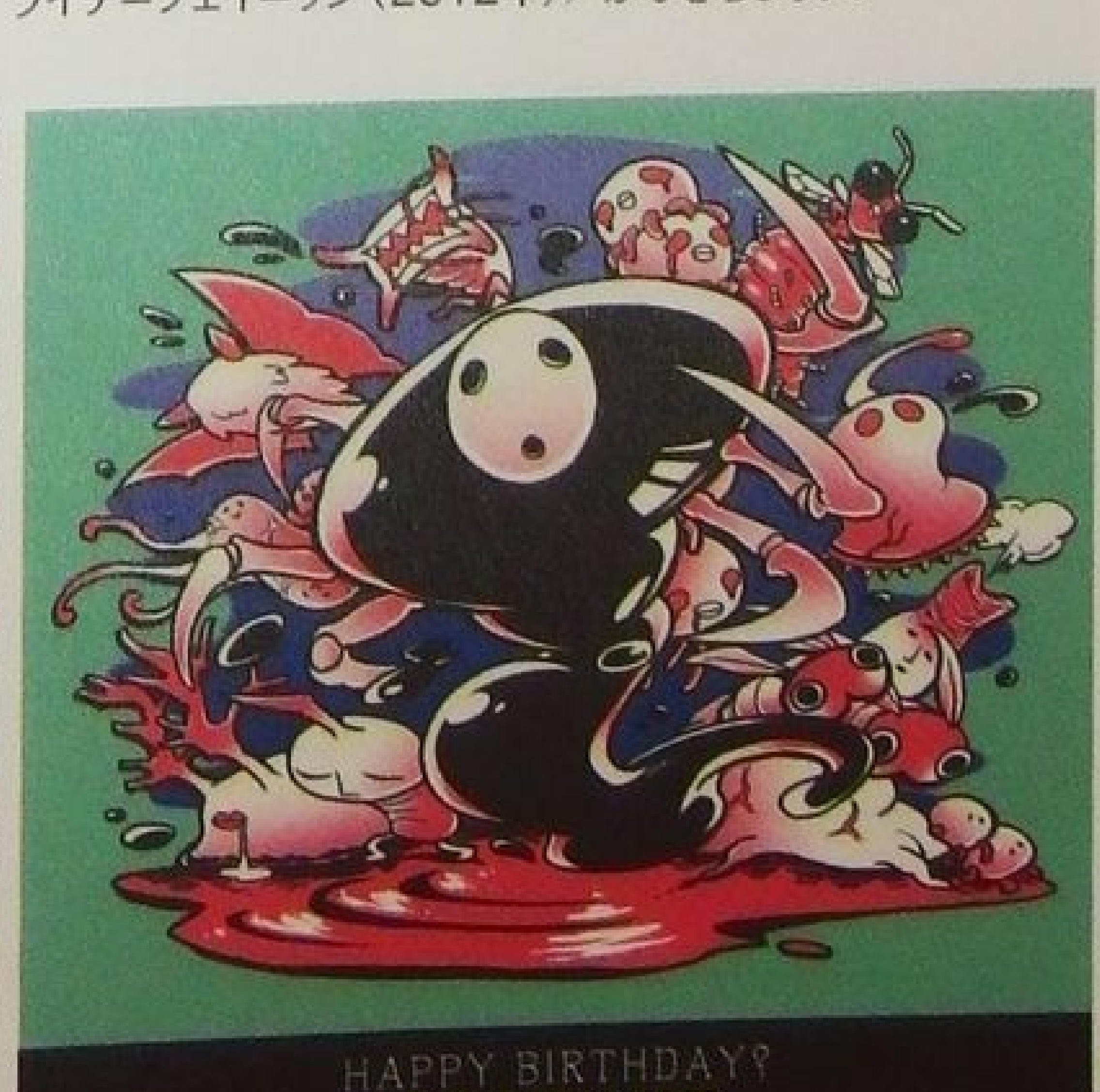
ライチ=フェイ=リン（2013年）／ムカイ



ライチ=フェイ=リン（2012年）／かぶきちょうタン



アラクネ（2013年）／けちょ



アラクネ（2012年）／けちょ



シシガミ=バング（2013年）／ムカイ



シシガミ=バング（2012年）／ムカイ



カルル=クローバー（2013年）／有馬 七助



カルル=クローバー（2012年）／ゆかいな河内ランド

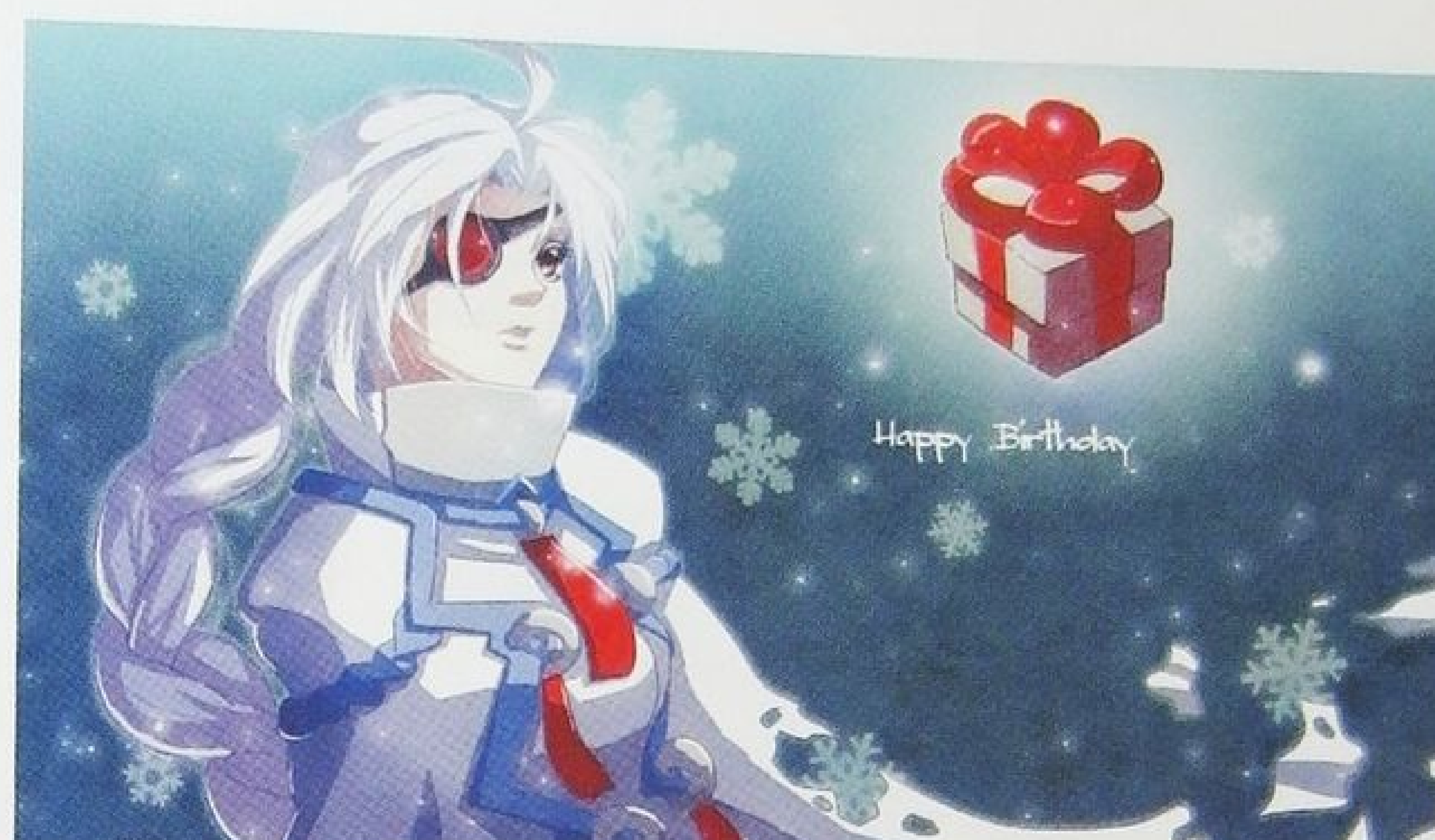


カルル=クローバー（2012年）／佐藤 ジョージィ



ぱくめんさん（2013年）／ムカイ

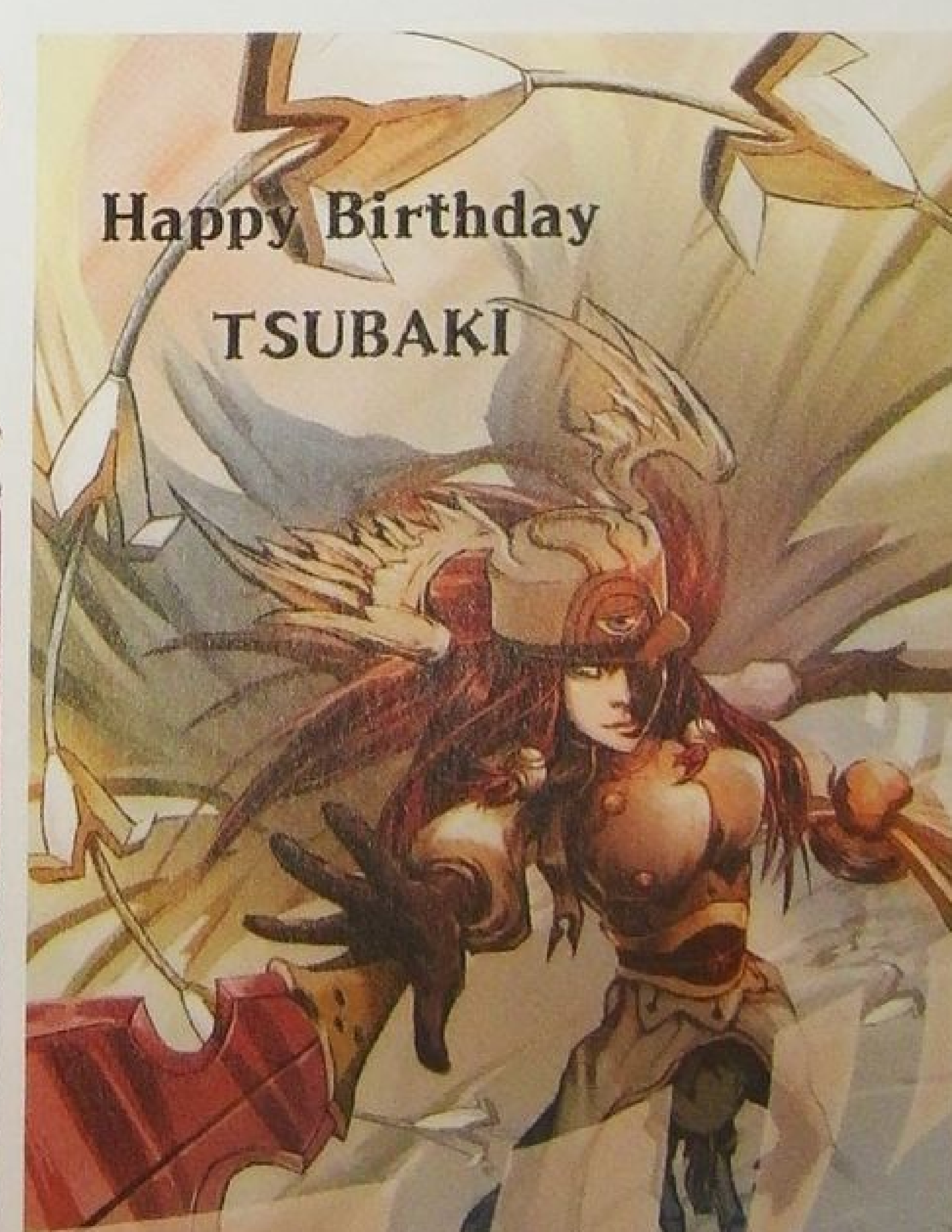

ニュー・サーティーン（2012年）／森 利道



ニュー・サーティーン（2011年）／T代



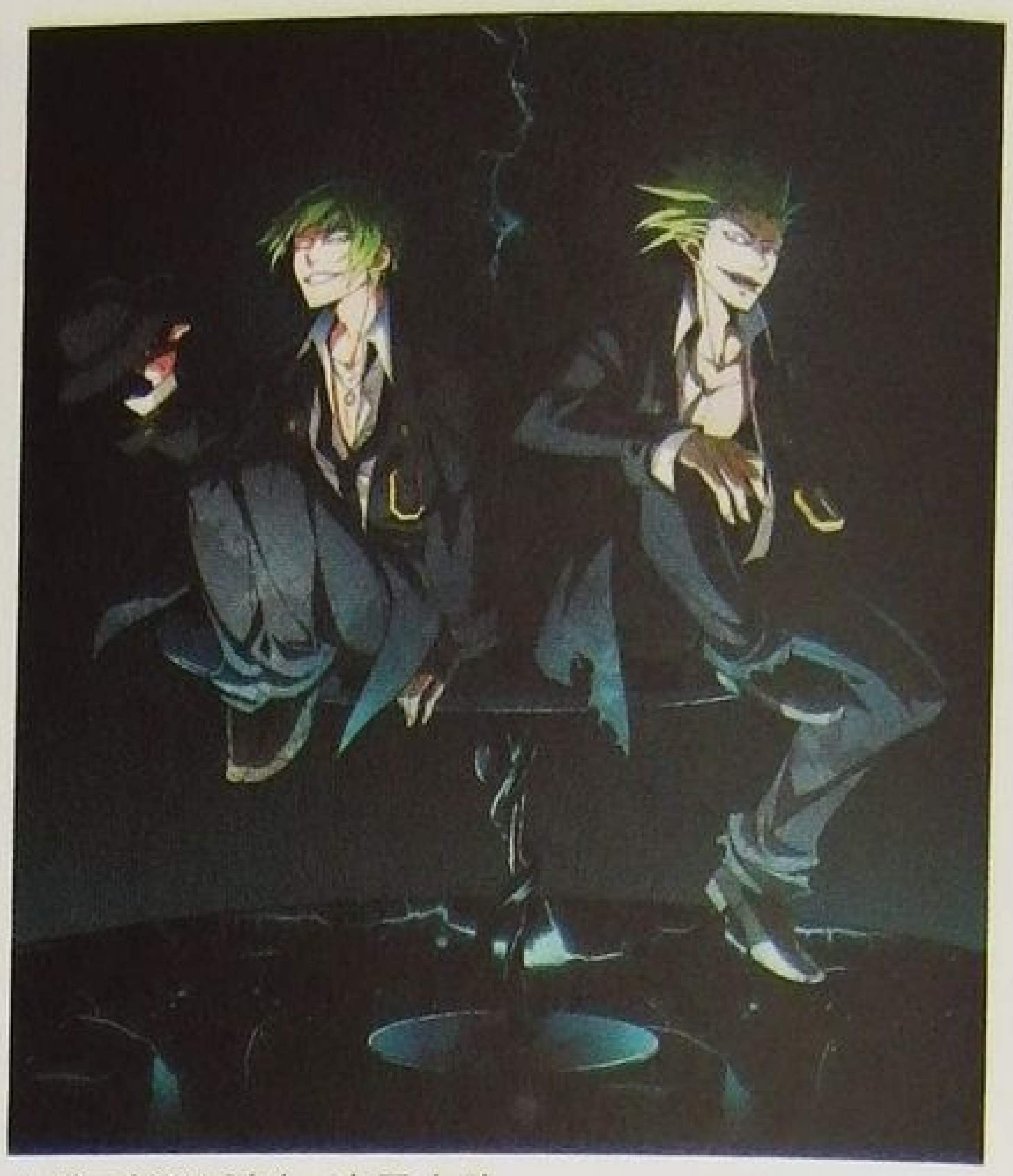
バキ=ヤヨイ（2013年）／有馬 七助



ツバキ=ヤヨイ（2012年）／加藤 ヒデハル



ハザマ（2013年）／すどん



ハザマ（2012年）／有馬 七助



マコト=ナナヤ（2012年）／ムカイ



マコト=ナナヤ（2013年）／伊藤



ミュー・テュエルブ（2013年）／ふくはら



ミュー・テュエルブ（2012年）／坂村



ヴァルケンハイン=R=ヘルシング（2012年）／さわだ



プラチナ=ザ=トリニティ（2011年）／あいざわ



ヴァルケンハイン=R=ヘルシング（2011年）／yuga



プラチナ=ザ=トリニティ（2012年）／川崎



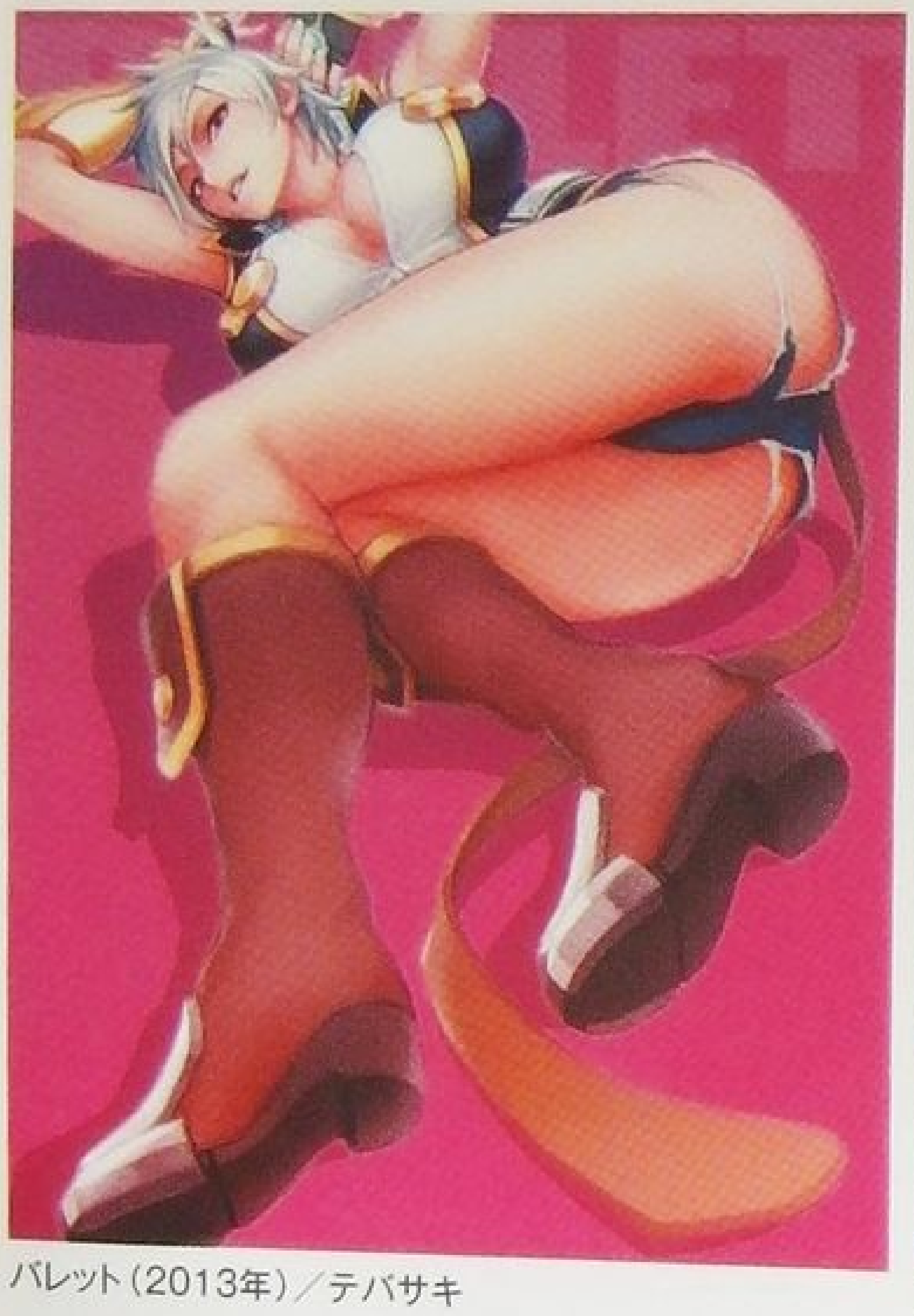
レリウス=クローバー（2013年）／手羽先



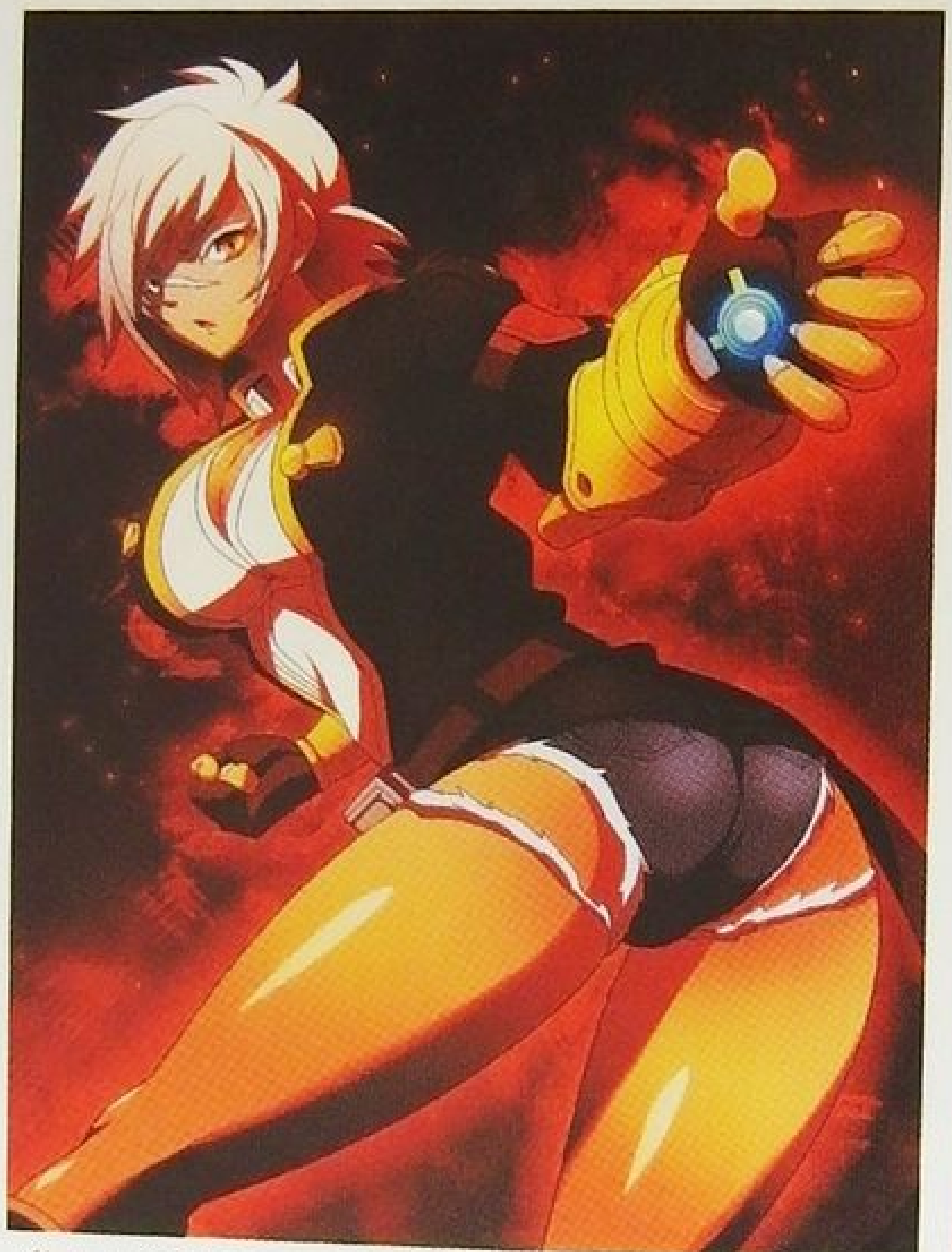
レリウス=クローバー（2012年）／iceT



レリウス=クローバー（2012年）／yuga



バレット（2013年）／テバサキ



バレット（2013年）／伊藤



バレット（2013年）／けちょ

『ブレイブルー』シリーズ 店舗販売特典イラスト



『BBCT』
メディオ！・遊コン購入特典



『BBCT』
メディアランド購入特典



『BBCT』
メディアランド購入特典



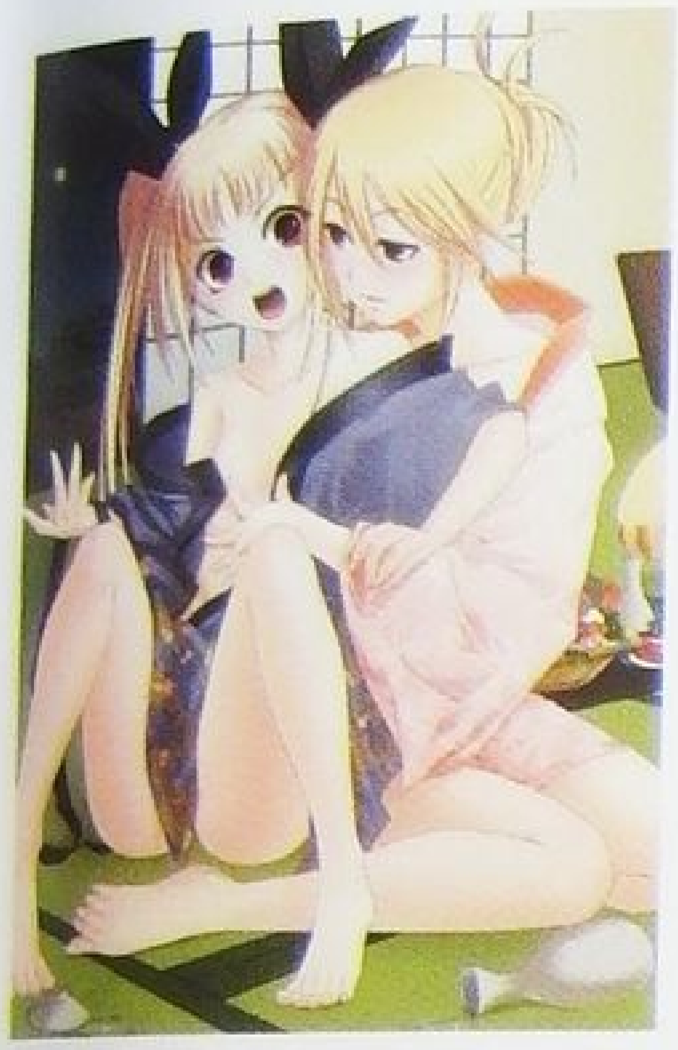
『BBCT』
メッセサンオー購入特典


『BBCT』
メッセサンオー購入特典


『BBCT』
ソフマップ購入特典


『BBCT』
ソフマップ購入特典


『BBCT』
ゲーマーズ購入特典


『BBCT』
ゲーマーズ購入特典


『BBCT』
いまじん・マジカルガーデン購入特典


『BBCT』
いまじん・マジカルガーデン購入特典


『BBCT』
あみあみ購入特典


『BBCT』
アソビットゲームシティ購入特典


『BBCT』
アニメイト購入特典


『BBCTP』
WonderGOO購入特典


『BBCTP』
ソフマップ購入特典


『BBCTP』
マグマニ購入特典


『BBCTP』
あみあみ購入特典


『BBCTP』
メッセサンオー購入特典



『BBCTP』
メディアランド購入特典



『BBCTP』
アニブロ購入特典



『BBCTP』
いまじん・マジカルガーデン購入特典



『BBCS』
WonderGOO購入特典



『BBCS』
WonderGOO購入特典



『BBCS』
メッセサンオー購入特典



『BBCS』
メッセサンオー購入特典



『BBCS』
メディアランド購入特典



『BBCS』
いまじん購入特典



『BBCS』
いまじん購入特典



『BBCS』
ソフマップ購入特典



『BBCS』
ソフマップ購入特典



『BBCS』
アニメイト購入特典



『BBCS』
あみあみ購入特典



『BBCS』
ケーアイツー購入特典



『BBCS』
COMG!・マグマニ購入特典


『BBCS』
アニプロ購入特典


『BBCS』
アニプロ購入特典


『BBCS』
メディアランド購入特典


『BBCS2』
アニプロ・ゲーマーズ購入特典


『BBCS2』
アニプロ・ゲーマーズ購入特典


『BBCS2』
アニメイト購入特典

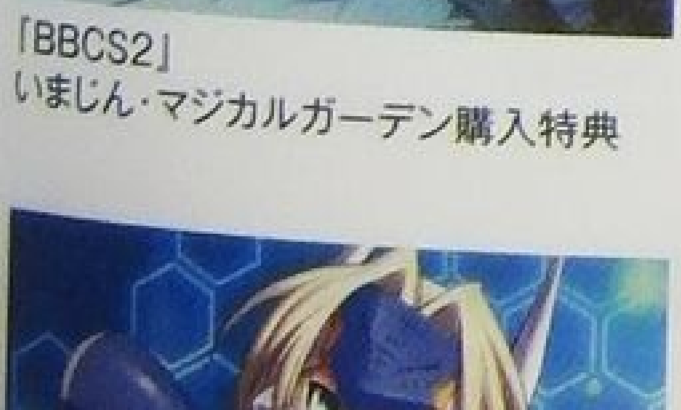

『BBCS2』
あみあみ購入特典

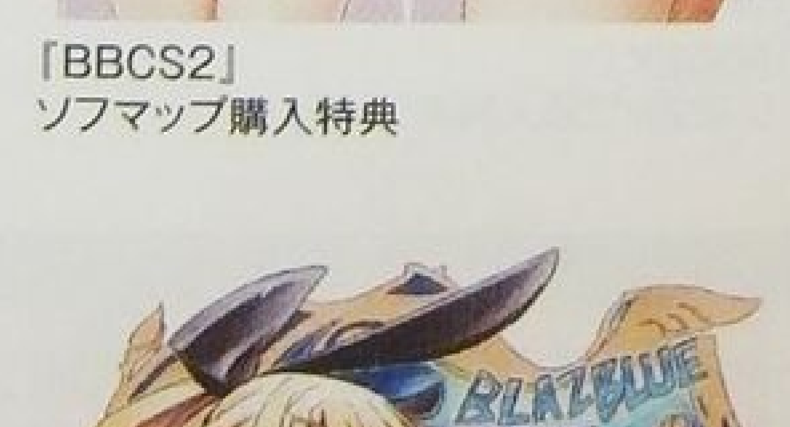

『BBCS2』
いまじん・マジカルガーデン購入特典


『BBCS2』
ソフマップ購入特典

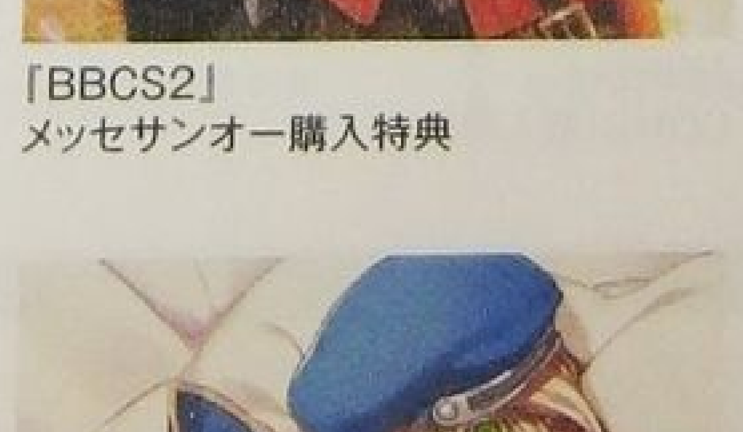

『BBCS2』
メッセサンオー購入特典


『BBEX』
ゲーマーズ購入特典


『BBCS2』
メディアランド購入特典



『BBCS2』
メディオ!・遊コン購入特典


『BBCS2』
WonderGOO購入特典


『BBEX』
アニメイト購入特典


『BBEX』
メディアランド購入特典


『BBEX』
いまじん・マジカルガーデン購入特典


『BBEX』
いまじん・マジカルガーデン購入特典

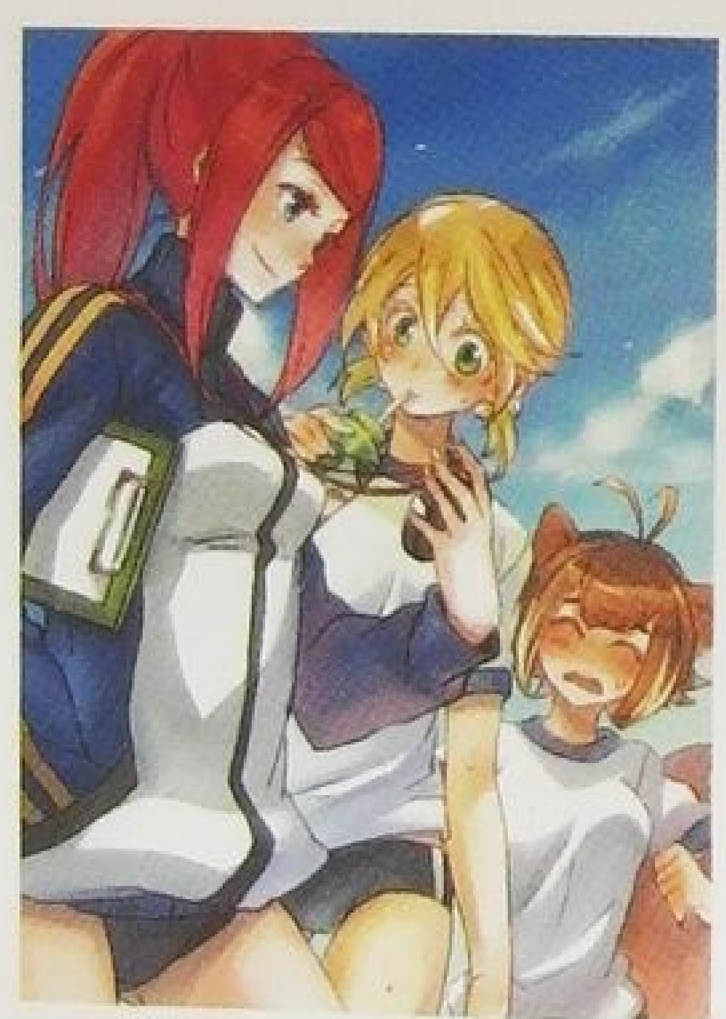

『BBEX』
エンターキング購入特典


『BBEX』
メディオ！・遊コン購入特典

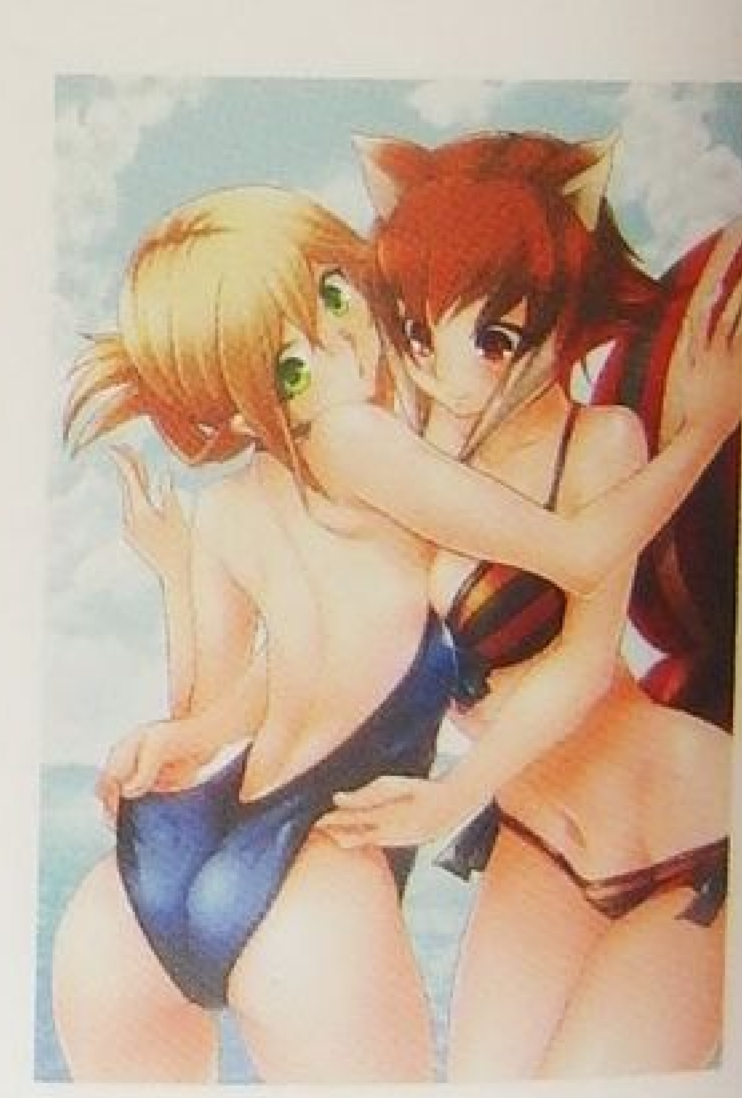

『BBEX』
あみあみ購入特典


『BBEX』
メッセサンオー購入特典


『BBEX』
WonderGOO購入特典


『BBEX』
COMG!購入特典


『BBEX』
ソフマップ購入特典


『BBEX』
ソフマップ購入特典


『BBEX』
ソフマップ購入特典


『BBEX』
エビテン購入特典


『BBEX』
ソフマップ購入特典


『BBEX』
いまじん購入特典

25th ANNIVERSARY ARC SYSTEM WORKS

アークシステムワークスのイベント&ゲーム大会の歴史

アークシステムワークス関連のイベントやゲーム大会の歴史について振り返る。2001年に開催された"ギルティギア フェスティバル2001春"から、2013年に開催された"アークシステムワークス フェスティバル"までを追っていこう。

開催日	イベント名	内容
2001年2月11日	サミーズカップ全国決勝大会 ～ギルティギア フェスティバル2001春～	『GGX』公式全国大会
2001年8月25日	第2回 ギルティギア ゼクス フェスティバル2001夏 ～サミーズカップ団体戦3on3全国決勝大会～	『GGX』公式全国大会 ミニライブ
2002年7月14日	第1回 ギルティギア イグゼクス カーニバル	『GGXX』公式大会 ステージイベント
2002年11月3日	第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル ギルティギア イグゼクス 全国決勝大会 ～サミーズカップ～	『GGXX』公式全国大会
2004年2月11日	ギルティギア イスカ 最強タッグトーナメント	『GGISUKA』公式大会 ステージイベント
2004年8月1日	第2回 ギルティギア ゼクス カーニバル	『GGXX#R』公式大会 ステージイベント
2005年2月6日	第3回 ギルティギア ゼクス カーニバル	『GGXX#R』公式大会 ステージイベント
2005年9月19日	ギルティギア ギグス	『GGXX#R』公式全国大会
2006年3月19日	ギルティギア ギグス ザ・セカンド	『GGSLASH』公式全国大会
2007年4月29日	ギルティギア インフィニット	『GGAC』公式九州大会
2008年4月13日	ギルティギア2 オーヴァチュア バースト アウト コンチェルト	『GG2』公式全国大会
2008年10月11・12日	ギルティギア2 オーヴァチュア バースト アウト コンチェルトII	『GG2』公式全国大会
2008年12月27日	ブレイブルー公式大会【～第零次魔道大戦～】	『BBCT』公式大会
2009年2月7日	ブレイブルー公式大会	『BBCT』公式大会
2009年6月28日	ぶるふぇす 2009 -RIOT SUMMER-	ステージイベント ぶるらじ公開録音
2010年2月20日	ぶるふぇす 2010春 -SPRING RAID-	ステージイベント ぶるらじ公開録音
2010年11月6日	横浜国立大学現代視覚文化研究会主催 ブレイブルー　コンティニュアムシフト大会	『BBCS』大会
2011年1月22日	ギルティギア × ブレイブルー MUSIC LIVE 2011	ミュージックライブ
2011年10月22日	Rits e-sports festival	『BBEX』大会
2012年2月19日	ぶるげきin沖縄 姫様&マコト、 中の人が来ちゃったけどなんくるないさーカップ	『BBCS2』公式大会 ステージイベント
2012年3月24日	ブレイブルー公式全国大会 BLUEREVO（ぶるれぼ）	『BBCS2』公式全国大会 ミニライブ
2012年8月5日	ぶるふぇす 2012 -らいおっとさまー あげいん-	ステージイベント
2013年5月19日	アークシステムワークス フェスティバル	公式全国大会 ステージイベント ミニライブ／ぶるらじ公開録音

アークシステムワークス初のゲーム大会 "ギルティギア フェスティバル"

アーケード版『GGX』の稼働を記念して開かれた、アークシステムワークス作品で初となるゲーム大会。全国各地のゲームセンターで予選大会が行われるという大規模なものとなった。好評を博し、『GGXX』の全国大会も行われた。

ステージイベントを組み込んだ "ギルティギア イグゼクス カーニバル"

アーケード版『GGXX』と『GGXX#R』の公式ゲーム大会。事前に募集した100名以上のプレイヤーでトーナメントを行い、互いに持てるテクニックを駆使して戦った。また、石渡太輔氏たち開発スタッフによるステージイベントも行われた。

『ブレイブルー』ファン向けのイベント"ぶるふぇす"

ゲーム大会ではない、『ブレイブルー』シリーズファン向けのイベント。その内容は、"ぶるらじ"の声優陣によるステージイベント、"ぶるらじ"の公開録音、シリーズの新作発表など、ファンを楽しませる内容となっていた。

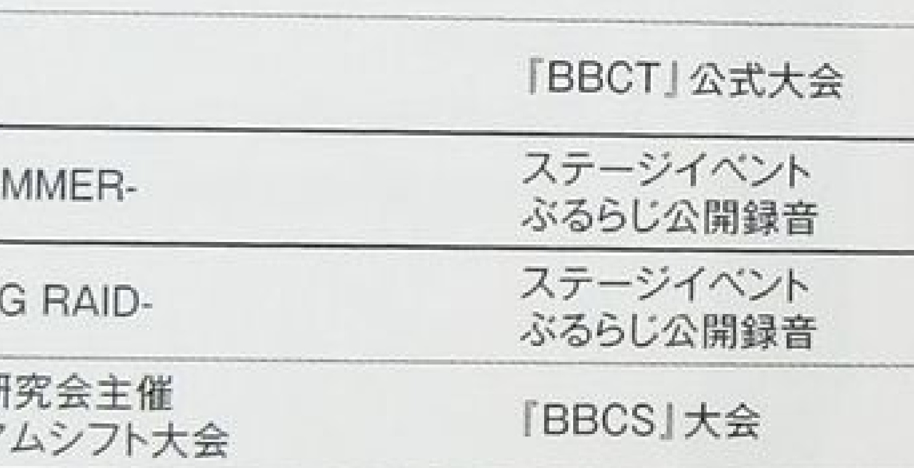
2大シリーズの音楽をメインとしたイベント

『ギルティギア』シリーズと『ブレイブルー』シリーズの楽曲の生演奏イベント。ボーカルとして声優の近藤佳奈子氏、小山剛志氏が参加しており、会場は熱狂に包まれた。DVDも発売され、今でもその盛況ぶりを確認できる。

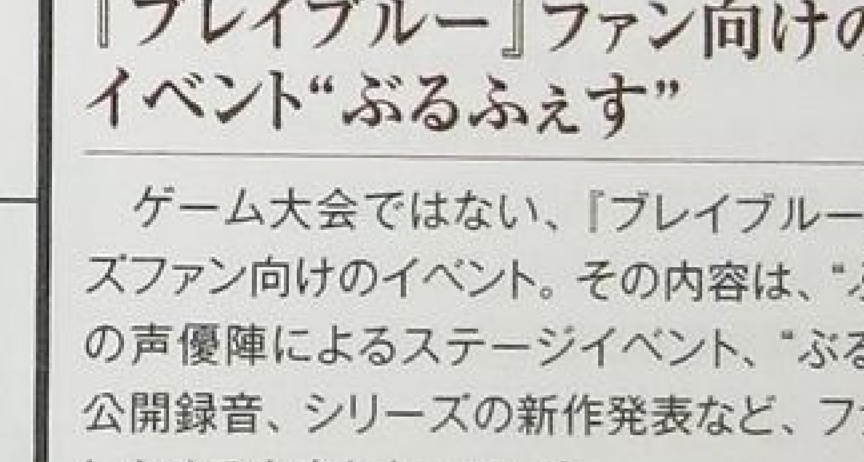
CHECK

これまでのイベントの集大成"アークフェス"こと"アークシステムワークス フェスティバル"

2013年5月19日、パシフィコ横浜で"アークシステムワークス フェスティバル"が開催。『GGAC+R』『BBCP』『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』の全国大会、ミュージックライブ、"ぶるらじ"の公開録音など、アークシステムワークスのすべてのファンに向けた濃密な内容となっていた。ラストにはサプライズで『GGXrd』の映像が初公開され、大盛況のまま閉幕した。



◀格闘ゲームの全国大会は3タイトル同時に進行したのち、準々決勝からはタイトル別に進行していった。



◀アニメ「ブレイブルー オルターメモリー」の制作発表も行われ、監督の橘秀樹氏と監督協力の水島精二氏も登場した。



エクスブレイズ コード：エンブリオ

SPEC

発売日：2013年7月25日
機種：PlayStation3、PlayStation3（DL）、PlayStationVita、PlayStationVita（DL）
ジャンル：蒼き運命のアドベンチャー
備考：—

『ブレイブルー』スタッフが贈る もう1つの"蒼の物語"

『ブレイブルー』シリーズの過去の世界を描くアドベンチャーゲーム。プロデューサーの森利道氏をはじめとする『ブレイブルー』シリーズのスタッフが結集し、同作の世界観とリンクした、新たな"蒼の物語"を作り上げている。ただし、ストーリーは独立しているため、『ブレイブルー』ファンでなくても楽しめる内容となっている。

アニメ感覚で楽しめるアドベンチャーゲーム

アドベンチャーゲームでありながら状況説明の文章がなく、セリフのみで物語が進むという形式をとっており、まるでアニメを見ているかのような感覚でプレイできる。また、"TOi（トイ）"と呼ばれる、ゲーム内のニュースや用語が自動的に登録されるシステムが搭載されており、これらをチェックするか否かで物語が分岐していくのも特徴となっている。



◀ゲームを再開した際は、"A・O・S"というシステムであらすじを確認できる。



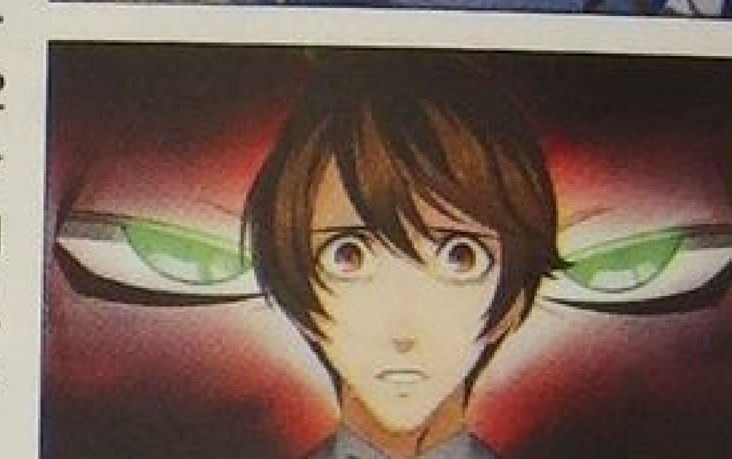
篝 橙八（かがり とうや）

CV 菊池 幸利

PROFILE 身長：173cm／体重：59kg／年齢：16歳
誕生日：7月20日／所属：白凰北学園（2年B組）

白凰北学園に通う高校生。好奇心旺盛かつ温厚な性格であるが、ケンカなどを見かけると、すぐに首を突っ込んで止めようとする妙な一面がある。姫鶴家の居候で、生活費を納めるためにカレー屋"まはら〜じゃ"でバイトしている。橙八はある日のバイト帰りに精神を汚染された人間"D発症者（ユニオン）"に襲われ、そこをEsに救われる。その後、D発症者の保護・管理を行っている組織"御剣機関"の関係者・鵜丸総一朗、天ノ矛坂冥の2人と知り合う。やがて、自身の母親がD発症者の増加に関与していることを知った橙八は、"御剣機関"に協力することを決意するのだった。







Es（えす）

CV 野村 真悠華

PROFILE 身長：149cm
体重：38kg
年齢：不明
誕生日：10月15日
所属：御剣機関
白凰北学園（2年B組）

御剣機関に属する対能力者兵士（スレイプニール）の一員。戦闘以外のことはまるで無知で、口数も少なく感情も表に出さない。高い身体能力を誇り、短い距離ではあるがD発症者の発する信号"ディスカバーコール"を感知できる。



姫鶴 ひなた（ひめづる ひなた）

CV 持月 玲依

PROFILE 身長：155cm
体重：50kg
年齢：16歳
誕生日：5月8日
所属：白凰北学園（2年B組）

篝橙八が居候している姫鶴家の次女。姫鶴家には姉の姫鶴由貴とひなた、橙八の3人で暮らしている。温和な性格で誰にでも優しく、いつも楽しそうにしている。無精者の姉に代わって姫鶴家の家事をほとんどやっているが、本人は好きでやっているので気にしていない。

TIPS 情報収集アプリ Toi（とい）

Toiは若者の間で流行っている情報収集アプリで、橙八やひなたも利用している。使用者の興味がある情報を解析し、インターネット上から自動的に集めてくる便利なアプリで、"TC"と呼ばれる謎の人物が開発したと言われている。



久音=グラムレッド=シュトルハイム（くおん=ぐらむれっど=しゅとるはいむ）

CV 近藤 唯

PROFILE 身長:161cm
体重:49kg
年齢:17歳
誕生日:9月21日
所属:魔導協会
白凰北学園（2年B組）

魔導都市イシャナの魔術学校に通う学生で、名家シュトルハイムのお嬢様。正義感あふれる性格で、間違ったことを見逃せずにトラブルを起こすことも多い。周囲の者からは"爆炎の魔女シュトルハイム"と恐れられている。現在の魔導協会では珍しい、実力で十聖になれる器として期待されている。



天ノ矛坂 冥（あまのほこさか めい）

CV 水瀬 いのり

PROFILE 身長:159cm
体重:51kg
年齢:15歳
誕生日:2月18日
所属:白凰北学園（1年S組）

御剣機関と協力関係にある、天ノ矛坂家の一人娘で次期当主。幼少の頃からD発症者対策に携わっており、この年頃の少女とは思えないほど肝がすわっている。大人と接する機会が多いせいか、同年代とのコミュニケーションには慣れていない。陰陽術の使い手で、自ら式神を使役して情報収集する他、戦闘を行うこともある。



瓶割 晃（かめわり あきら）

CV 細谷 佳正

PROFILE 身長:178cm
体重:67kg
年齢:16歳
誕生日:9月21日
所属:白凰北学園（2年）

篝橙八の親友で、クラスが異なる同級生。両親は海外におり、中学の頃から一人暮らしをしている。お金持ちで頭もよいが、お調子者な性格が災いし、周囲には残念なイケメンとして認知されている。



エルス=フォン=クラーゲン

CV 山本 希望

PROFILE 身長:158cm
体重:50kg
年齢:16歳
誕生日:4月1日
所属:魔導協会

魔導協会の使者。親友の久音=グラムレッド=シュトルハイムを心配するあまり、みずから志願して状況視察に来た。真面目で礼儀正しく、しっかり者ではあるが、久音と一緒にいるためなら平気でウソをつく。ただし、それは久音を本気で心配しているからこその行動である。



赤城 林檎（あかぎ りんご）

CV 松浦 チエ

PROFILE 身長:173cm
体重:55kg
年齢:不明
誕生日:11月5日
所属:カレー屋"まはﾞ☆ら～じゃ"

篝橙八のバイト先の先輩。カレーにこだわりがあり、客がカレーを食す際の作法に対してのコメントを、よく橙八に聞かせている。あまり真面目に働いてくれず、橙八をうんざりさせているが、店長の言うことは素直に聞く。



鵜丸 総一朗（うのまる そういちろう）

CV 櫻井 孝宏

PROFILE 身長:180cm
体重:65kg
年齢:35歳
誕生日:3月20日
所属:御剣機関

御剣機関新横崎第七研究所の所長。現在はD発症者の保護・管理を統括しており、天ノ矛坂冥やEsにも直接指示を出している。おちゃらけた性格だが、相当のキレ者。かわいらしいものが好きであり、Esの服装は彼の趣味である。

TIPS D発症者を研究する御剣機関

御剣機関はD発症者を保護・研究するための執行機関。高い情報収集・捜査能力の他、D発症者に対抗できる戦力を擁する。また、政府相手にも強い力を持ち、公的機関に関してもそれなりの発言力を持つ。だが、その実態は明らかにされておらず、謎に包まれている。



姫鶴 由貴（ひめづる ゆき）

CV 磯村 知美

PROFILE 身長：164cm
体重：55kg
年齢：26歳
誕生日：1月30日
所属：新横崎私立大学付属病院

姫鶴ひなたの姉。明るく前向きな性格で、ここぞという時に背中を押してくれる頼れる姉貴。姫鶴家の精神的支柱だが、家のことはひなたにまかせっきりであり、仕事に没頭して帰ってこない日が多い。



ゼクス

CV 杉田 智和

PROFILE 身長：183cm
体重：68kg
年齢：26歳
誕生日：6月6日
所属：魔導協会

十聖・ゼクス（6）の称号を持つ魔術師。無口で人を寄せつけない雰囲気があり、周囲からも何を考えているかわからないと言われている。誰も解明できなかった重力の原理を理解し、それを魔術に応用した功績から、18歳で十聖に選ばれた天才である。



ドライ

CV 利根 健太朗

PROFILE 身長：198cm
体重：125kg
年齢：35歳
誕生日：10月31日
所属：魔導協会

十聖・ドライ（3）の称号を持つ魔術師。真の十聖とは、正しい十聖とは何かをつねに考えている求道者。守護対象である魔導協会上層部の人間が、権力争いに明け暮れている姿に嫌悪感を抱いている。



アハト

CV 吉田 聖子

PROFILE 身長：162cm
体重：49kg
年齢：24歳
誕生日：4月10日
所属：魔導協会

十聖・アハト（8）の称号を持つ魔術師。非常に優秀な魔術師で、若くして十聖に選ばれる。ゼクスに師事していた時期があり、彼に敬愛以上の感情を持って接している。



リッパー

CV 鈴村 健一

PROFILE 身長：179cm
体重：61kg
年齢：不明
誕生日：8月3日
所属：なし

御剣機関からSS級の最重要捕縛対象として追われているD発症者。発症以前から殺人を繰り返している生粋の快楽殺人犯で、精神汚染を受けていない“イレギュラータイプ”。10年以上前から逃亡を続け、御剣機関の精鋭や魔術師も何人か返り討ちに合っている。



アベンジ

CV 丹沢 晃之

PROFILE 身長：185cm
体重：95kg
年齢：不明
誕生日：1月15日
所属：魔導協会

つねに黒いフードをかぶっている、謎多き男。魔導協会専任かつD発症者専門の咎追いで、ターゲットである“リッパー”が新横崎市に現れたことを知り、街にやって来た。魔導協会に所属しているが、術は使わない。

TIPS 物語の鍵を握る魔導協会とは？

魔術師の本拠地、魔導都市イシャナを管理する組織。協会の存在は秘匿されており、知る者は限られている。その中でも最高の称号を与えられる者は“十聖”と呼ばれているが、長い平和の中で腐敗した上層部により、真に実力で選ばれる十聖は減っていると言われている。



月英学園 -kou-

SPEC
発売日:2013年10月10日
機種:PlayStationVita、PlayStationVita(DL)
ジャンル:学園伝奇アドベンチャー
備考:―

杉田智和氏原作の学園伝奇アドベンチャー

桃生町(ものうちょう)を舞台に、月英学園の生徒会と、異形の怪異との戦いを描く学園伝奇アドベンチャー。杉田智和氏とアークシステムワークスがタッグを組んで制作した。また、数々のゲームミュージックを手がけ、カリスマ的な人気を誇る、イトケンこと伊藤賢治氏が楽曲を提供している。

プレイするごとに謎が明かされるマルチシナリオ

月英学園へ転校してきた遠山浩が、対ハザード組織"月英学園生徒会"と異形の怪異"ハザード"との戦いに巻き込まれていく。マルチシナリオ形式を採用しており、プレイヤーが選んだ選択肢によってシナリオが変化。何度もプレイしてさまざまなルートを進むことで、学園に隠された真実が解き明かされていく仕組みとなっている。


◀ハザードとの戦いだけでなく、日常の学園生活も丁寧に描かれている。



遠山 浩(とおやま こう)

CV 細谷 佳正
PROFILE 学年:2年生
身長:168cm
体重:55kg

月英学園に転入してきたばかりの転校生。他人と距離を置き、できるだけ目立たず生きたいと考えていたが"ハザード"と呼ばれる化け物に襲われた時を境に、熾烈な闘いへと巻き込まれていくことになる。他人の能力を複写する、特異な力の持ち主。



御月 英理(みづき えいり)

CV 早見 沙織
PROFILE 学年:1年生
身長:164cm
体重:言わない

月英学園の1年生で、生徒会長·御月大河の妹。仲間以外にはめっぽう冷たく、浩に対してもやたらと厳しく接してくる。桜ヶ原でハザードに襲われていた浩を助けるが……。事前に危険を察知する力を持つ。



御月 大河(みづき たいが)

CV 中村 悠一
PROFILE 学年:3年生
身長:183cm
体重:70kg

月英学園の生徒会長。スポーツ万能、成績優秀、容姿端麗で、全生徒のあこがれの存在。生徒会を率いて、日々ハザードと闘っている。数秒先の未来を予測することができる。



麻生 さつき(あそう さつき)

CV 悠木 碧
PROFILE 学年:1年生
身長:153cm
体重:秘密

月英学園の1年生で、英理のクラスメイトにして親友。特徴的な口調で基本的に誰とでも明るく接する性格だが、姉の明に対してだけは苦手意識を持っている。戦闘能力は低いが、遠くを見渡すことができる"浄天眼"と呼ばれる特殊な目を持つ。

TIPS 桃生町に現れる怪異"ハザード"

夜になると、何もない空間に突然現れる黒い球体から生み出される異形の存在"ハザード"。仮面を被っているような外見が特徴で、羽の生えたもの、地中に潜るものなど、さまざまな個体が目撃されている。また、常人では太刀打ちできないほどの強さを持っている。



麻生 明(あそう めい)

CV 佐藤 利奈

PROFILE 学年:2年生
身長:170cm
体重:49kg

月英学園2年生で、生徒会の副会長を務めている。基本的に誰に対しても冷たく接する性格だが、妹のさつきに対しては特に厳しい。たぐいまれな運動神経と、物体に流れる時間を操る力で、ハザードとの戦闘において強大な戦力となる。



執行 律(しぎょう りつ)

CV 茅野 愛衣

PROFILE 学年:2年生
身長:秘密
体重:不明

浩のクラスの学級委員長で、いわゆるムードメーカー的存在。少し抜けているところはあるが、仲間思いで熱い性格。失踪した兄を追って"魔界の扉"を探し続けている。蜃気楼を操り、敵をかく乱させる力を持つ。



双邑 剛(ふたむら つよし)

CV 中井 和哉

PROFILE 学年:2年生
身長:210cm
体重:130kg

月英学園生徒会の一員で「ぶー」としかしゃべらない謎の男。大きな身体が災い(?)して、いつも律を肩車し、乗り物代わりにされている。初対面では相手に怖がられることが多いが、とても優しい性格をしているらしい。細胞を操作し、傷を治療したり、己の体を硬質化させることが可能。



阿式 ルル(あじき るる)

CV ゆかな

PROFILE 学年:2年生
身長:130cm
体重:30kg

毎日食堂でラーメンを食べている、月英学園の2年生。無口で、なぜかいつも浩に視線を送ってくる。どうやら彼女には、大きな秘密があるらしいが……。



後堂 恭一郎(ごどう きょういちろう)

CV 石田 彰

PROFILE 学年:3年生
身長:179cm
体重:63kg

月英学園最強の風紀委員長。"喧嘩最強"を自称し、誰彼構わずケンカを売る性格。リーゼントにスカートという特殊な風貌は本人のポリシーらしい。己の影を自在に操ることができる力を持つ。



田中 太郎(たなか たろう)

CV 安元 洋貴

PROFILE 学年:2年生
身長:190cm
体重:85kg

スキンヘッドで強面だが、話してみるとそんなに怖くなかったりする。むしろ、学級委員長代理も務める人格者。同じクラスメイトの佐藤に対しては厳しい。

TIPS ハザードと戦う一族"九頭龍(くずりゅう)"

かつて、鬼の一族を"匣(はこ)"で病から救った人間の末裔。鬼とともに暮らして血が交わり、鬼の能力を受け継いでいる。その末裔は絶対的な権力を持つ9つの家柄として残り、久遠院(くどういん)家を最高権力者として桃生町に君臨。総称して"九頭龍"と呼ばれている。



佐藤 健(さとう たけし)

CV 阪口 大助

PROFILE 学年:2年生
身長:163cm
体重:45kg

浩のクラスメイト。明るく、イタズラ好きで、お調子者タイプ。なんでもすぐに面倒くさがり、不真面目が服を着て歩いているような存在。人見知りの浩に対しても、初対面からフレンドリーに接してくる。



兼城 いずみ(かねしろ いずみ)

CV 丹下 桜

PROFILE 学年:2年生
身長:155cm
体重:秘密

浩のクラスメイトで、内気で自己主張が苦手だが心優しい人物。執行律とは"りっちゃん"、"いずみぃ"というあだ名で呼び合う親友の間柄。



瀬川まりあ(せがわ まりあ)

CV 沢城 みゆき

PROFILE 学年:1年生
身長:155cm
体重:秘密

後堂恭一郎率いる風紀委員の一人。なぜか麻生姉妹を憎んでいる。表裏のある性格で、後堂を慕う理由は"生徒会に勝ち得る力を持っているから"ということだけ。精神に干渉し、相手を操る能力を持つ。



栄斗 圭(えいと けい)

CV CV:山口 立花子

PROFILE 学年:2年生
身長:161cm
体重:不明

風紀委員の一人。栄斗隆とは双子の姉弟であり、圭が姉。独特の感性、弟への妙な執着、そして水分を沸騰させて爆発させるという危険な能力を持つ、とらえどころのない人物。



栄斗 隆(えいと たか)

CV KENN

PROFILE 学年:2年生
身長:171cm
体重:55kg

風紀委員の一人として後堂とともに行動し、後堂の漢気にほれている。光を生み出すことができ、その光は傷の回復や後堂の影を生み出す際などに利用する。ちなみに本人は、もっとロックな能力がよかったと思っている。



執行 櫂(しぎょう かい)

CV 中田 譲治

PROFILE 職業:教師
身長:178cm
体重:75kg

浩のクラスの担任の先生。執行律の父親でもある。強面で一見するとその筋の人のように見える。現在は妻と律との3人暮らし。

TIPS 対ハザード組織"月英学園生徒会"

御月大河が生徒会長を務める生徒会。表向きは校則違反の取締や生徒の学園生活に関する仕事を行う委員会だが、本当の姿は、九頭龍の中から特殊能力者を集めた対ハザード組織である。理事長である久遠院によって管理運営されている。



バトル ファンタジア

SPEC

稼働日：2007年4月26日
機種：アーケード
ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
備考：PlayStation3、PlayStation3（DL）、Xbox 360、Xbox 360（DL）でも発売

3Dグラフィックで作られた 2D対戦格闘ゲーム

2D格闘ゲームのゲーム性を残しつつ、3Dグラフィックでの開発にチャレンジした野心作。その技術力は高く評価されており、のちの対戦格闘ゲームにも大きな影響を与えている。

壮大な世界観を持つ新境地の対戦格闘ゲーム

強烈な個性を放つキャラクターと、大作RPGを彷彿とさせる壮大な世界観を描いた新境地の対戦格闘ゲーム。従来の対戦格闘ゲームよりもストーリーや設定を重視しており、キャラクターごとにレベルやHP、装備品などのステータスが決まっていたり、MPゲージというシステムが搭載されていたりと、RPGを強く意識したゲーム性となっている。なお、家庭版では新モードとしてストーリーモードが追加されており、各キャラクター固有の物語をより深く楽しめるようになっている。



▲キャラクターによってレベル差があるが、これはあくまで設定的なもので、実際に対戦する際の有利不利には影響しない。

じっくりと読み合いを楽しめる奥深いゲーム性

『バトルファンタジア』の特徴は、深い読み合いが可能なシステムと、シンプルな操作性だ。ゲームスピードがゆっくりしており、複雑なコマンド操作を必要としないため、じっくりと立ち回りながら戦うことができる。また、一部の技にはタイミングを遅らせて技を発動することが可能な"ディレイ"システムが搭載されているため、時間を絡めた深い読み合いを楽しむことができる。

ガチボタン

攻撃と防御に大きく影響する特殊なボタン。相手の攻撃に合わせて押すことでガードによる硬直がなくなる"ガチマッチ"や、相手の攻撃に対して強烈なカウンター攻撃を繰り出すことができる"ガチドライブ"など、攻守にわたってさまざまな用途がある。



◀ガチマッチはしゃがみ中や空中でも発動できるため、完全防御も可能だ。

ヒートアップ

MPゲージを使用することで、キャラクターを一定時間大幅にパワーアップさせることができるシステム。パワーアップの内容はキャラクターによってバリエーションがあり、より個性が際立った戦い方が可能となっている。



◀MPゲージは最大3つまでストック可能。温存して一気に使うこともできる。



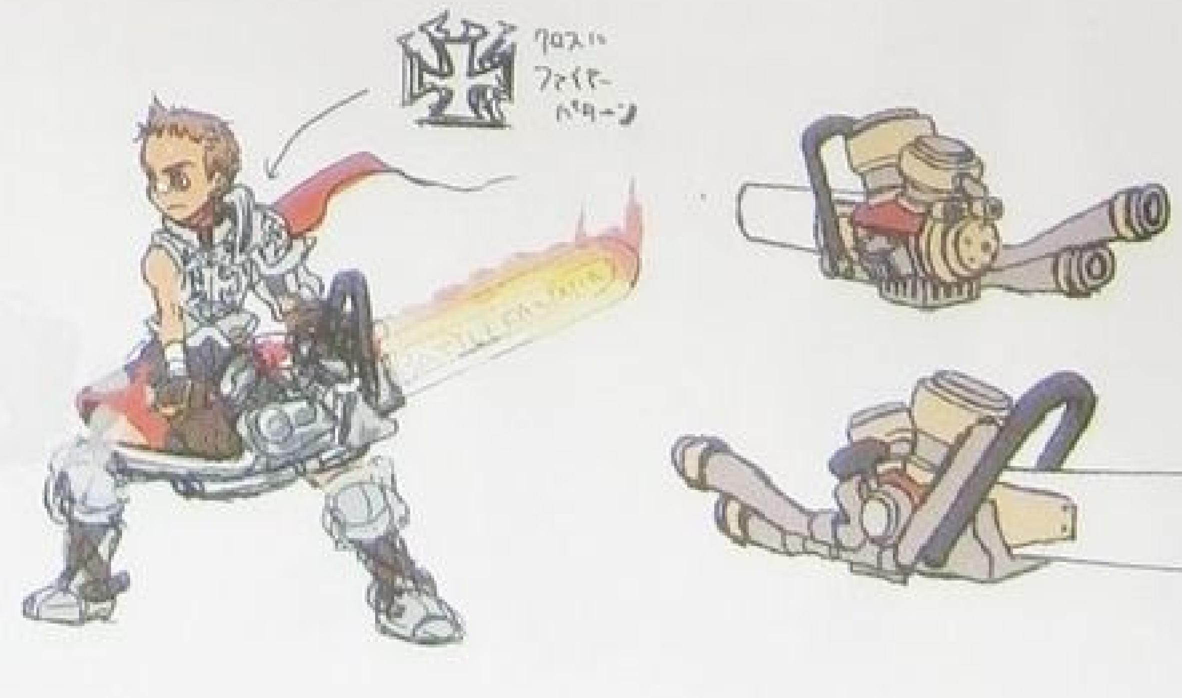
ウルス・ヴァン・デ・ランド

CV 安西 英美

PROFILE 種族：人間／年齢：17歳／LEVEL：24

伝説の勇者"ダイナ"の息子。行方不明になってしまったダイナの代わりに世界を救うべく、旅を続けている。愛用武器の"バシリスク"を改造するための費用を捻出するため、貧乏な生活を送っている。





TIPS 「ハーフライフ2 サバイバー」とのコラボ

『バトルファンタジア』は2008年5月14日～6月11日の間、タイトーのアーケードゲーム『ハーフライフ2 サバイバー』とのコラボ企画を実施していた。その内容は、『ハーフライフ2 サバイバー』内でのトランシーバーメッセージが『バトルファンタジア』のキャラクター仕様になるというもの。



マルコ・ヴァン・デ・ランド

CV 岩崎 恵美子／今野 宏美：ストーリーモード

PROFILE 種族：人間／年齢：9歳／LEVEL：16

偉大なる勇者ダイナを父に持つウルスの弟。ウルスの後を追うために、ちびドラゴンの"チャーシュー"を連れて家を飛び出した。なお、かつて父とともに戦った勇者であるドンバルブやワトソンから非常に心配されている。





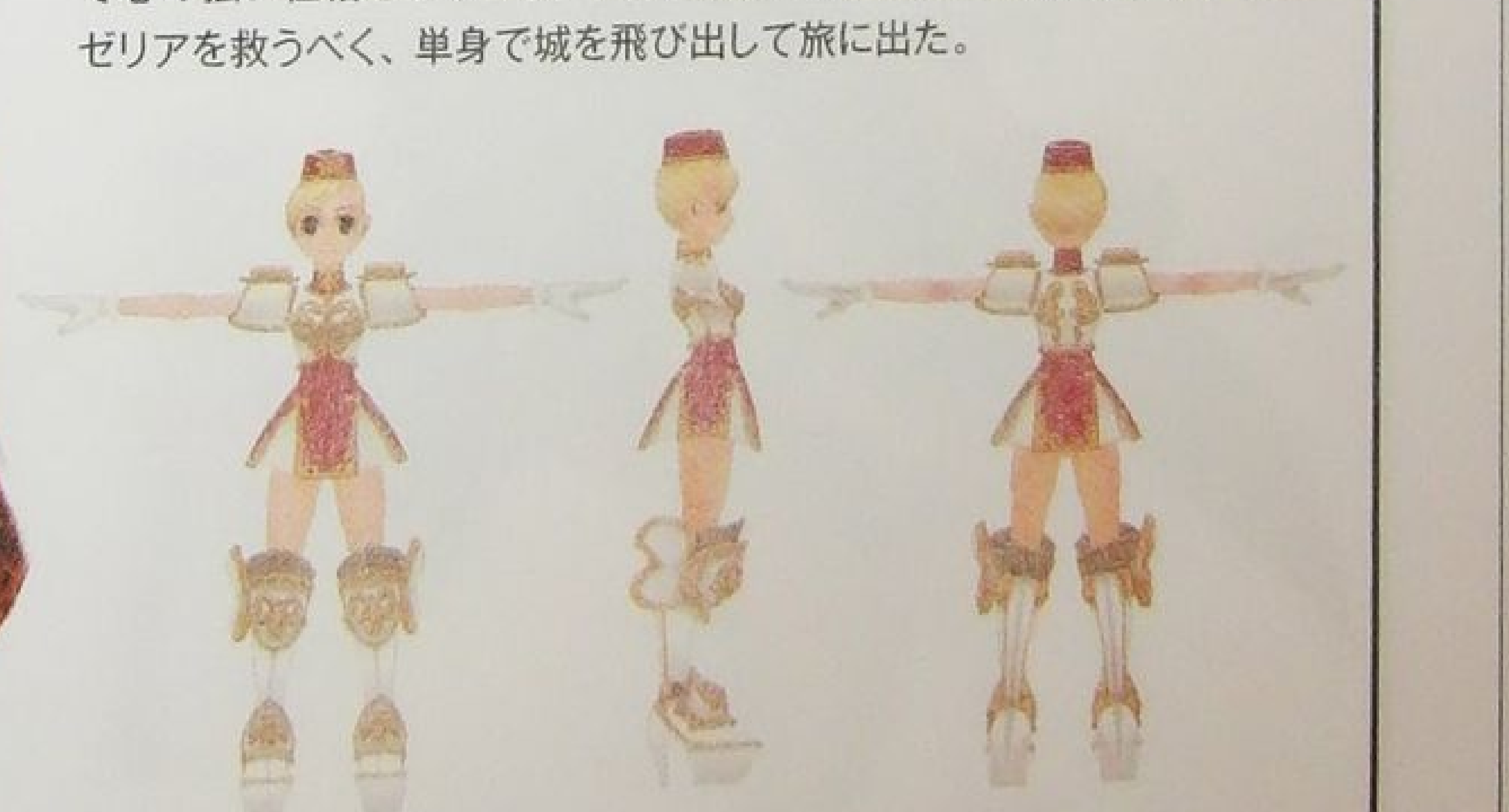


オリヴィア・フォン・ローゼリア

CV 大河内 雅子

PROFILE 種族：人間／年齢：17歳／LEVEL：19

前大戦の英雄を母に持つ、薔薇の小国"ローゼリア"のプリンセス。可憐で芯の強い性格をしている。世界で起こっている異変に気づき、愛するローゼリアを救うべく、単身で城を飛び出して旅に出た。





TIPS "白銀の騎士"こと偉大な勇者ダイナ

ウルスとマルコの父・ダイナは"白銀の騎士"の異名を持つ英雄で、かつてワトソンやドンバルブとともに世界を救うべく戦っていた偉大な勇者だ。ちなみに、マルコが装備している"ダイナソード"は、もともと父・ダイナが使用していたものである。

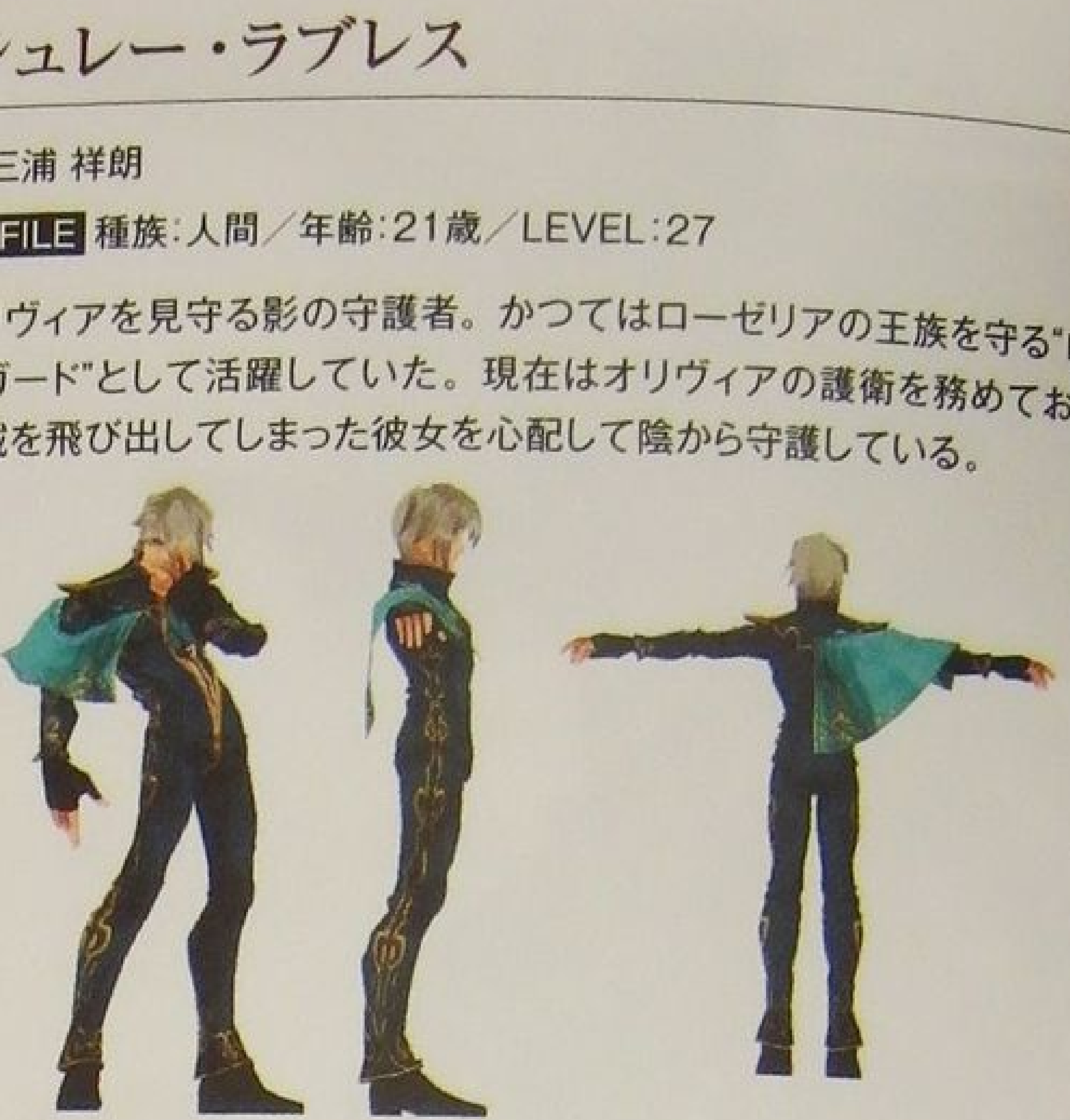


アシュレー・ラブレス

CV 三浦 祥朗

PROFILE 種族：人間／年齢：21歳／LEVEL：27

オリヴィアを見守る影の守護者。かつてはローゼリアの王族を守る"ロイヤルガード"として活躍していた。現在はオリヴィアの護衛を務めており、突然城を飛び出してしまった彼女を心配して陰から守護している。







セドリック・ワード

CV 阪口 大助

PROFILE 種族：人間／年齢：16歳／LEVEL：18

王立僧侶学校きってのエリート学生。一見優等生のように思えるが、戦闘中に敵をののしるなど、その実、非常に腹黒い性格をしている。兄を追うための旅をしているマルコに巻き込まれる形で、しぶしぶ旅に出た。





TIPS セドリックの"メガネチェンジ"

セドリックが普段かけているメガネは"ノーマルメガネ"と呼ばれる普通のもの。だが、彼はこのメガネの他にもたくさんの"スペアメガネ"を所持しており、戦闘中は「メガネチェンジ！」などの掛け声とともにメガネを交換することができる。



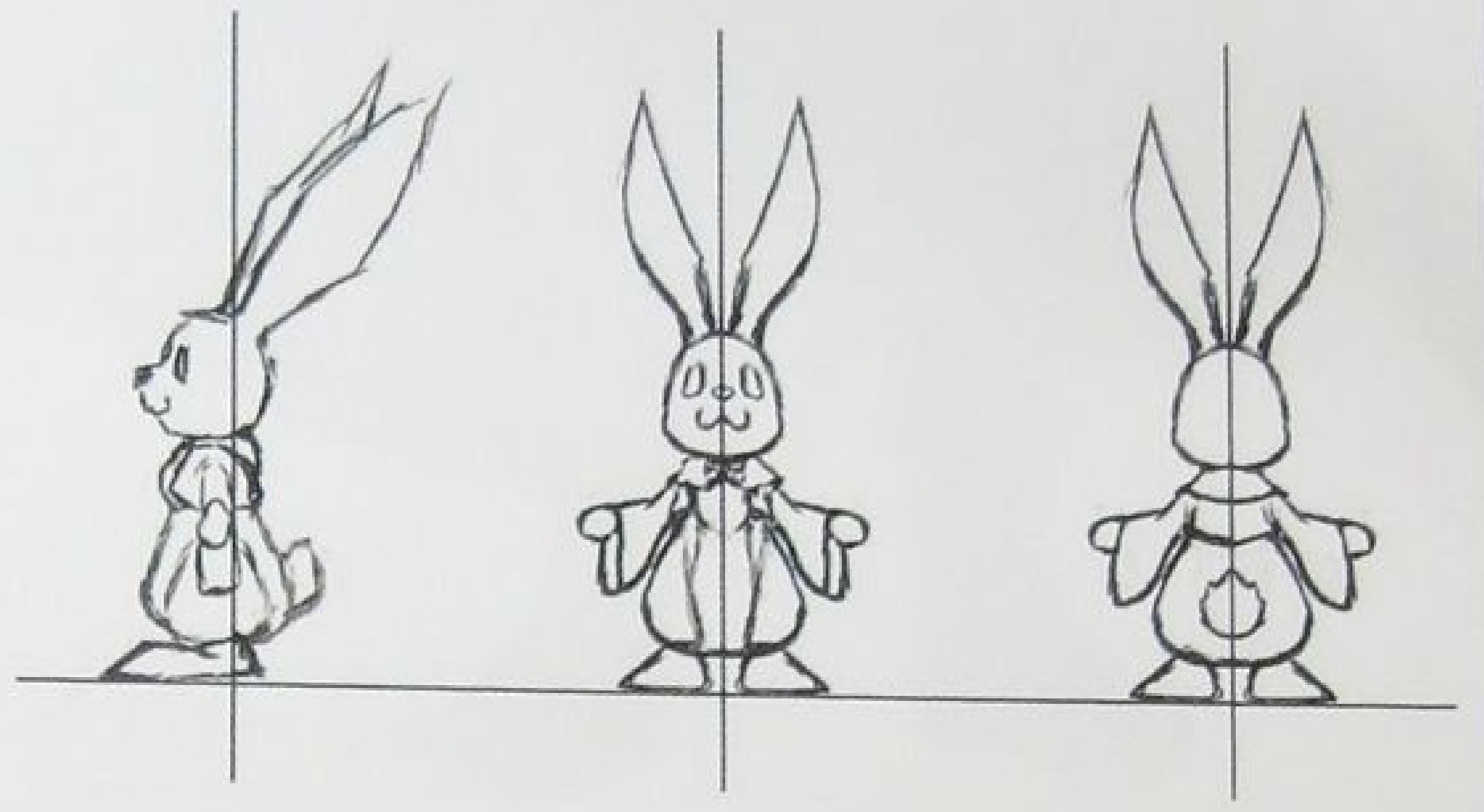
ワトソン・リヴィングストン

CV 三輪 勝恵

PROFILE 種族:フォルモサ族/年齢:不明/LEVEL:60

魔法王国の王立天文台長にして"預言者"であり、前大戦を勝利に導いた4英雄の1人。世界で起こっている異変と"闇の勢力"の存在に気付き、事態の真相を知るために調査している。







こより

CV 庄司 宇芽香

PROFILE 種族:猫/年齢:人間でいうと19歳くらい/LEVEL:22

冒険者たちが集う溜まり場"小寄亭"の看板娘。その正体は人間に拾われた猫で、人に化けてお店の経営を手伝っていた。しかし、広がる異変の噂に冒険者が激減したため、客足を取り戻すべく旅に出た。





TIPS **英雄・ワトソンの意外な経歴**

かつての英雄であり、王立天文台長の地位に上り詰めるという輝かしい経歴を持つワトソン。かわいらしい外見からは想像しにくいが、実はホーランという女性との間に離婚歴がある。なお、2人の間にはダッチーという一人息子がおり、現在は学校に通っている。



フリード・ヴェレス

CV 石渡 太輔／山本 圭一郎:ストーリーモード

PROFILE 種族:人間／年齢:27歳／LEVEL:31

飛行艇"グラン・セブン"を操って空を駆ける空賊のキャプテン。大空と自由をこよなく愛しており、人々の自由を奪っている元凶を追いかけている。なお、フェイスとは浅からぬ縁を持つ。







フェイス

CV 藤本 たかひろ

PROFILE 種族:人間／年齢:30代前半に見える／LEVEL:36

恋人の仇を追い求める復讐のガンマン。世界中に広がりつつある異変に"恋人の仇"が関与していることを察知したフェイスは、復讐を遂げることを固く決意し、1人きりの孤独な旅を続ける。





TIPS デスブリンガーの真の姿

アーケードモードの最後に戦うボスは、デスブリンガーの真の姿"ジ・エンド・オブ・デスブリンガー"となっている。見た目はデスブリンガーと同じだが、身体が金色に輝いているのが特徴。ガチマッチやガチドライブをひん繁に使ってくるという反則級の強さを持つ。

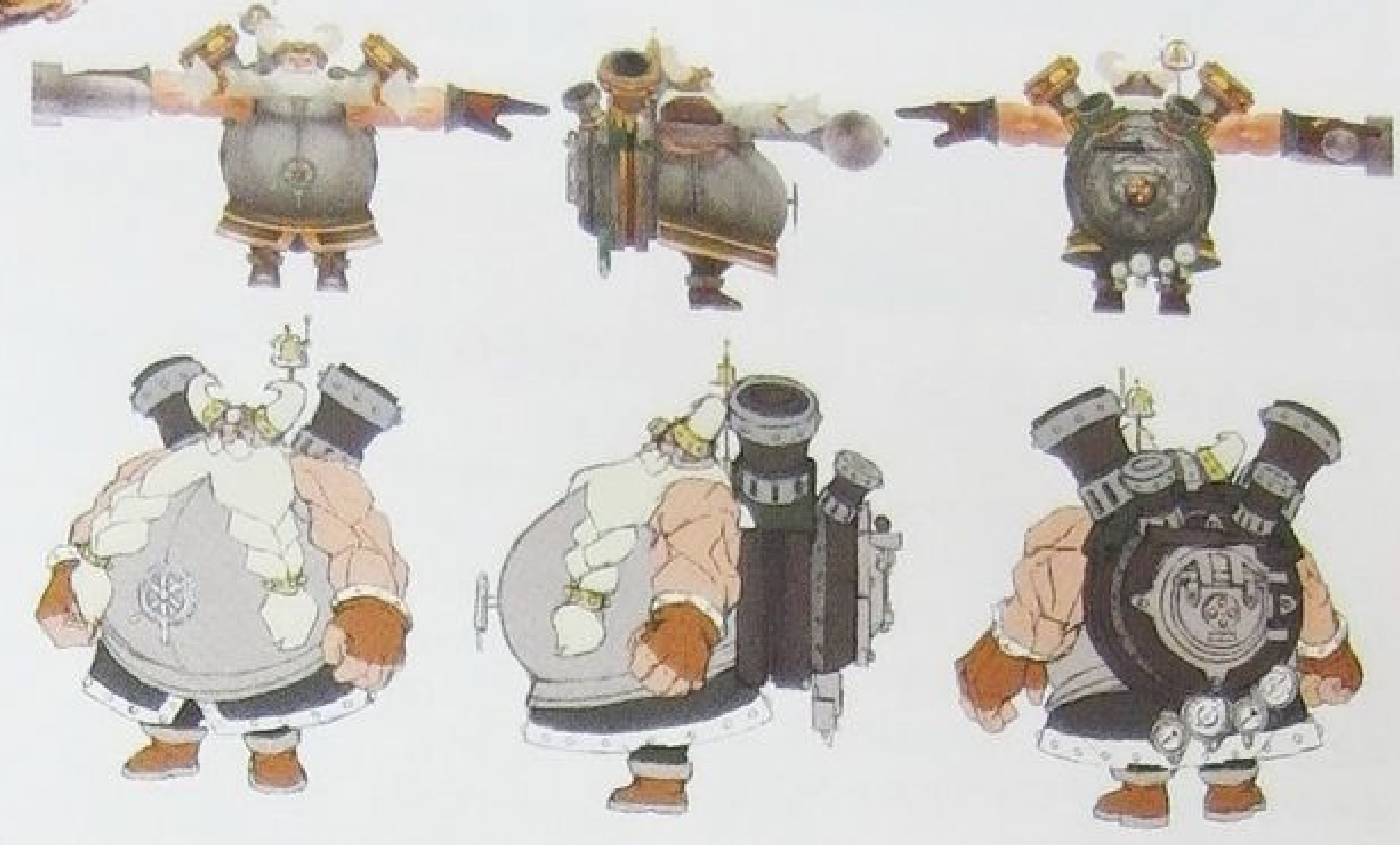


ドンバルブ・ド・ドン

CV 龍田 直樹

PROFILE 種族:ドワーフ族／年齢:181歳(人間でいうと55歳くらい)／LEVEL:38

前大戦の英雄の1人にして、滅びたドワーフ帝国の元王様。現在は蒸気工房"Donvalve&Co."の経営者となっている。世界の異変から"闇の勢力"の復活を察知したドンバルブは、再び強敵との戦いに臨む。



デスブリンガー

CV 今村 直樹

PROFILE 種族:不明／年齢:不明／LEVEL:53

すべてが謎に包まれている"黒き前兆"と噂される闇の眷属。世界を終焉に導くために、素養を秘めた"終焉の主（あるじ）"を探し求め、世界各地を巡っている。なお、真の力を発揮すると体が金色に輝く。



オディール&ドクロッド

CV 大河内 雅子:オディール／ 家弓 拓郎:ドクロッド／根本 幸多:ストーリーモード

PROFILE 種族:闇／年齢:1歳／LEVEL:1

自我を持たない魔人形オディールと闇の杓杖ドクロッド。オディールは闇の眷属で、"素材"と呼ぶ何かを探している。なお、オディールには自我が存在せず、ドクロッドの命令のまま動いている。



TIPS **2007年6月のバージョンアップ**

アーケード版において、オディール&ドクロッドは稼働当初は使用できなかったが、2007年6月のバージョンアップにより使用可能となった（家庭版では最初から使用可能で、彼女のストーリーモードも存在）。このバージョンアップの際、各キャラクターの隠しカラー選択も追加された。



『おきらく』シリーズ

複数人でわいわい遊べるミニゲームシリーズ

"おきらく家族"がテニスや大富豪など、さまざまなスポーツやゲームにチャレンジするミニゲームシリーズ。シンプルなボタン操作により、気軽に遊ぶことができる。また、木村樹崇氏によるかわいらしいデザインのキャラクターも魅力となっている。



携帯機への移植もされたロングランのシリーズ

第1作『おきらくピンポンWii』がダウンロード専用ソフトと発売されて好評を博し、エアホッケーやすごろくなどを題材とした作品が次々とリリースされた。また、ニンテンドー3DSにも移植されており、こちらは新要素が加わってパワーアップした形となっている。シリーズを重ねてキャラクターが増えており、最初から使用できた、げんき、のぞみ、パパ、ママの4人に加え、『おきらくカートWii』からはおねえさんとおじいちゃん、『おきらくテニス3D』からは、おにいさんとおばあちゃんが追加された。



▲キャラクターごとに能力が異なる。例えば『おきらくビーチバレー3D』ののぞみは、移動が高く、パワーが低いという特徴がある。

関連作品

配信日	機種	タイトル
2008年3月25日	Wiiウェア	おきらくピンポンWii
2008年10月21日	Wiiウェア	おきらくエアホッケーWii
2009年1月27日	Wiiウェア	おきらくすごろくWii
2009年2月10日	Wiiウェア	おきらくスロットカーレーシングWii
2009年3月10日	Wiiウェア	おきらくパターゴルフWii
2009年6月2日	Wiiウェア	おきらく大富豪Wii
2009年7月28日	Wiiウェア	おきらくテニスWii
2009年11月24日	Wiiウェア	おきらくカートWii
2011年9月14日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらくボウリング3D
2011年9月28日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらくテニス3D
2012年2月29日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらく大富豪3D
2012年4月11日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらくカート3D
2012年7月18日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらくピンポン3D
2012年8月8日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらくビーチバレー3D
2012年10月24日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらくゴルフ3D



げんき

初出作品『おきらくピンポンWii』
CV 朝霧 恵吏：『おきらくすごろくWii』～『おきらくカートWii』
金澤 美香：『おきらくボウリング3D』以降

一家の末っ子で、小学6年生の男の子。負けず嫌いのわんぱくぼうずで、のぞみによくしかられている。将来の夢はサッカー選手。





TIPS ファンの評価が高いごほうびグラフィック

ほとんどの『おきらく』シリーズは、ゲーム終了後に勝利したキャラクターのごほうびグラフィックが用意されている。テニス服やウェスタン風ファッション、海賊ルックなど、のぞみやママがコスプレをしたグラフィックは萌え要素が強く、ファンからの評価も高い。



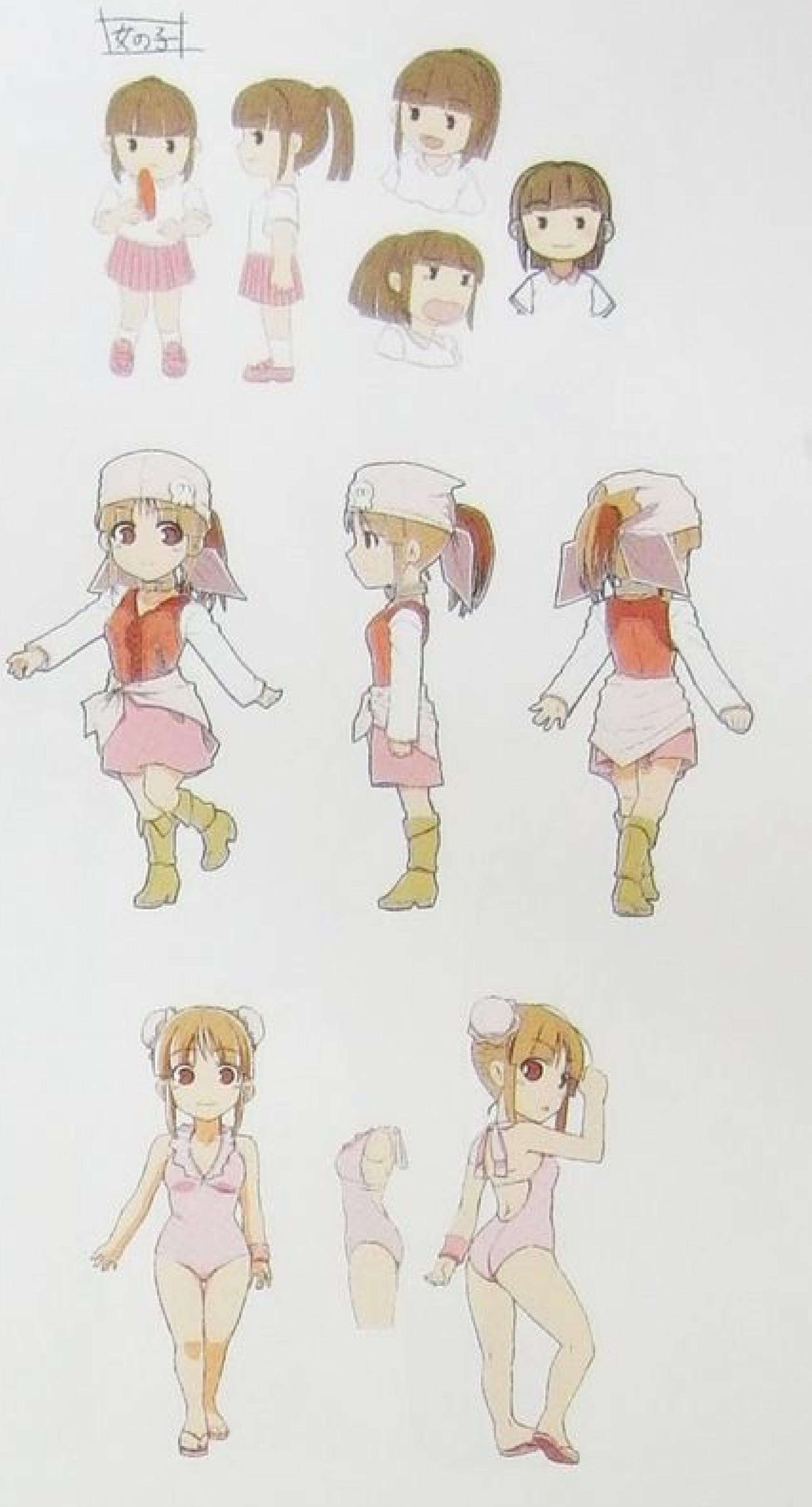
のぞみ

初出作品『おきらくピンポンWii』

CV 朝霧 恵吏:『おきらくすごろくWii』~『おきらくカートWii』
山崎 佑美:『おきらくボウリング』3D以降

げんき君のお姉ちゃん。目がぱっちりしていて、いつも元気ハツラツな中学2年生。運動神経がよく、女子バスケットボール部に所属している。







パパ

初出作品『おきらくピンポンWii』

CV 凪 佳二:『おきらくすごろくWii』~『おきらくカートWii』
山本 敦司:『おきらくボウリング3D』以降

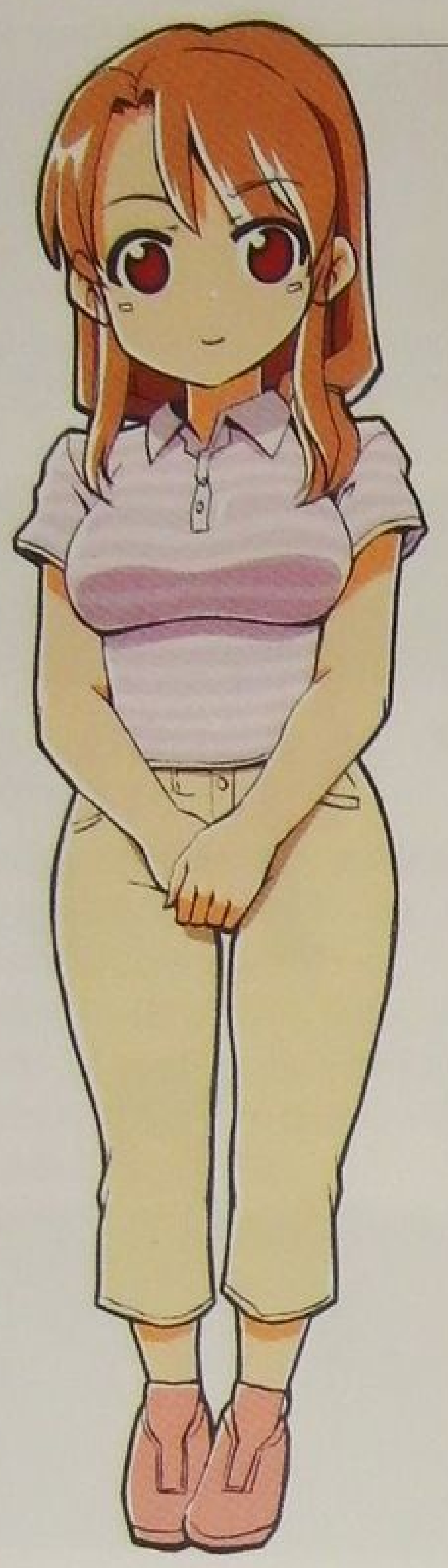
いつも笑顔で子どもたちを見守る優しいお父さん。のぞみが泣くとあたふたしてしまう。寝坊癖があり、ママによくしかられている。





TIPS iPhone専用アプリ『おきらくウォッチ』

『おきらくウォッチ』は2010年に配信されたiPhone専用のアプリで、げんき、のぞみ、パパ、ママと4種類があった。基本的には時計のアプリだが、キャラクターを触るとさまざまなボイス演出が用意されているのが特徴となっている。



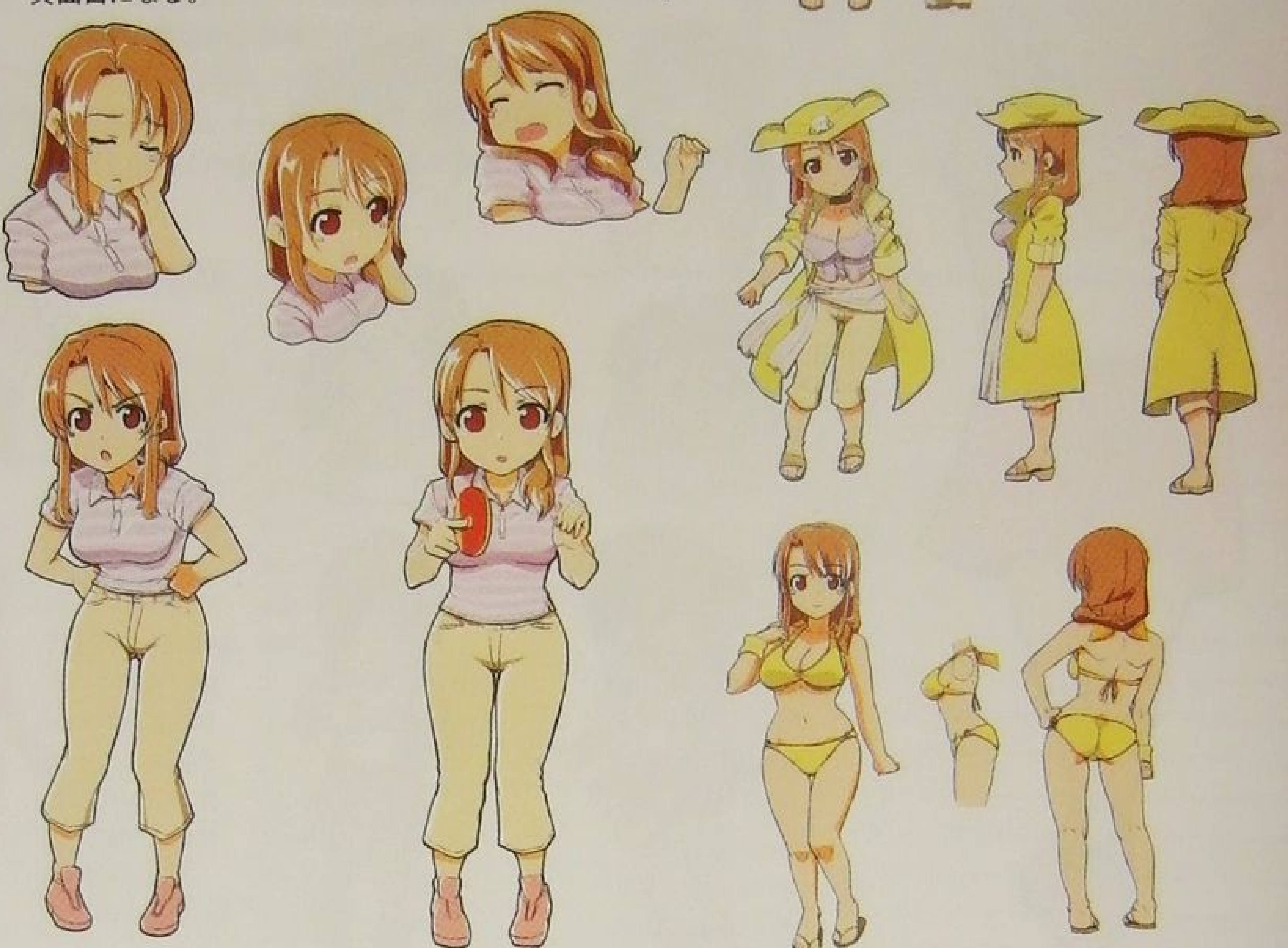
ママ（ゆかり）

初出作品『おきらくピンポンWii』

CV 朝霧 恵吏:『おきらくすごろくWii』〜『おきらくカートWii』
伊勢 未紗希:『おきらくボウリング3D』以降

いつも優しい一家のお母さん。趣味は料理と園芸。普段はやや天然気味の性格だが、勝負ごとになると真面目になる。







おねえさん（さゆり）

初出作品『おきらくカートWii』

CV 藤田 優子

ママの妹。小学校の先生で、子どもの扱いには慣れている。子どもたちとよく一緒に遊ぶため、"おねえさん"と呼ばれて慕われている。







TIPS ママ（ゆかり）の年齢の秘密!?

二児の母とは思えないほど若く見える『おきらく』シリーズのママ（ゆかり）だが、その年齢は29歳と設定されている。のぞみが中学2年生のため、ママがのぞみを生んだのは15〜16歳の時という計算になる。パパはなかなかのやり手だったようだ!?




おじいちゃん

初出作品『おきらくカートWii』
CV 高岸 亮

冬でも短パン半袖の元気なおじいさん。息子であるパパに対しては厳しくあたるが、孫のげんきのことはかわいくてしょうがなく思っている。







おにいさん

初出作品『おきらくテニス3D』
CV 蔭山 恭平

近所に住んでいる、いとこのおにいさん。休みの日に子どもたちと遊んでくれる、さわやかな好青年。




おばあちゃん

初出作品『おきらくテニス3D』
CV 松谷 美希

着物が似合う優しいおばあさん。踊りの先生をしている。天気のよい日にひなたぼっこをするのが大好き。

TIPS おきらくグッズプロジェクト

"おきらくグッズプロジェクト"とは、2009年の夏にコミックマーケットで行われた企画。"おきらく恋愛体験"とプリントしたTシャツが完売したら、本当にその恋愛シミュレーションゲームを作るというものだった。売り上げは好調だったが、残念ながら完売にはいたらなかった。



『ウィザーズハーモニー』シリーズ

ファンタジー世界を舞台とした育成+アドベンチャーゲーム

育成シミュレーションの要素と、アドベンチャーゲームの要素を楽しめる、通称"そだベンチャー"。豊富な育成キャラクターと、それぞれに設定されたエンディングも好評を博した。



アークシステムワークスの初期の代表シリーズ

冒険者を育成する学園に通う主人公が、仲間たちと魔法の腕を磨きながら卒業を目指す姿を描く育成シミュレーション。アークシステムワークス初期の人気シリーズで、3作品が発売されている。また、後にゲームアーカイブスでも配信されており、現在でも根強い人気を誇っている。

関連作品

発売日（配信日）	機種	タイトル
1995年12月29日	PlayStation／セガサターン	ウィザーズハーモニー
1997年6月28日	パソコン	ウィザーズハーモニー
1997年10月16日	PlayStation	ウィザーズハーモニー2
1997年12月25日	セガサターン	ウィザーズハーモニー2
1998年7月24日	パソコン	ウィザーズハーモニー2
1998年11月26日	PlayStation	ウィザーズハーモニーR
1999年2月25日	PlayStation	ウィザーズハーモニー復刻版
2008年4月30日	PlayStation（ゲームアーカイブス）	ウィザーズハーモニー
2008年5月28日	PlayStation（ゲームアーカイブス）	ウィザーズハーモニー2
2008年7月9日	PlayStation（ゲームアーカイブス）	ウィザーズハーモニーR

ウィザーズハーモニー

冒険に必要な技能と知識を学ぶ学園"スキル・アンド・ウィズダム"に通うルーファスが、サークル"ウィザーズアカデミー"を存続させるために奮闘するシリーズ第1作。



ウィザーズハーモニー2

『ウィザーズハーモニー』から5年後の学園が舞台の第2作。自身の失敗により、廃部の危機にあるウィザーズアカデミーの存続を目指し、仲間を集めるシオンの姿を描く。



ウィザーズハーモニーR

冒険者になる夢を持つ、ナッツと仲間との学園生活を描く物語。仲間が最初からそろっていたり、インターフェースを一新するなど、遊びやすさを追求している。



ウィザーズハーモニー

ルーファス=クローウン

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV ― PROFILE 学年：3rd

デイルの起こす災難に耐えながらもウィザーズアカデミーの立て直しに燃える青年。お人好しで明るい性格をしており、周囲からの信頼は厚い。



紅 蒼紫（くれない そうし）

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 浜口 正勝 PROFILE 学年：2nd

和風なものを好み、茶道と剣の鍛錬を愛する雅な青年。また、家族が女性ばかりだったせいか、優雅な物腰をしており、礼儀にはうるさい。



システィナ=マーレイ

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 小沢 真美 PROFILE 学年：2nd

教会を実家に持つ、明るく真面目な少女。趣味は帽子収集で、王宮貴族御用達の店で買った赤いリボンの帽子を宝物にしている。



アリシア=ヴィンセント

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 高瀬 麻里子 PROFILE 学年：3rd

プラチナブロンドと白い肌が魅力の美女。プライドは高いが、優しい心を持つ。同学年のルーファスのことを"ルーくん"と呼んでいる。



彩霞 真琴（さいか まこと）

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 阿久津 智美 PROFILE 学年：3rd

ルーファスの元クラスメイト。さっぱりとした性格で言動もボーイッシュだが、その趣味は刺繍や料理と、女性らしい一面も持っている。



ジャネット=エーティカ

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV ねこ PROFILE 学年：2nd

学内で"不良"というレッテルを貼られている女性。戦災孤児として育ってきた影響から強がりな性格だが、本当は孤独を恐れている寂しがり屋。



TIPS サブキャラとの隠しエンディング

『ウィザーズハーモニー』では、基本的にルーファスがもっとも仲よくなったウィザーズアカデミーのメンバーとエンディングを迎える。だが、特定の条件を満たすとエリザやラミカといったサブキャラとのエンディングも楽しめた。

ジョルジュ=クレイグ

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 石黒 博正　PROFILE 学年:2nd

武器の収集と手入れを趣味に持つ青年。普段はいい加減だが、ルビーとエメラルドという2匹の飼い犬には強いこだわりを持つ。



シンシア=ラプティス

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 井上 佳子　PROFILE 学年:1st

幼なじみのルーファスを"お兄ちゃん"と慕うハーフキャット。好奇心が旺盛で、何事にもチャレンジしていく積極的な性格をしている。



セシル=ライト

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV ちび　PROFILE 学年:1st

華奢な体格をしたエルフ。優柔不断で周りに振り回されてしまいがちだが、本人はあまり気にしていない。男のように振るまうが、実は女性。



ソーニャ=エセルバート

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 渡辺 理佳　PROFILE 学年:2nd

秩序と静けさを愛する完璧主義の努力家。非常に真面目な性格をしているため、ギャグや冗談が通用せず、真に受けて怒り出してしまう。



チェスター=ボーヴェン

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 奈月　PROFILE 学年:1st

火の魔法を使いこなす火の民。尊敬する兄を超える強さを手に入れることを目標にしており、日々精進を続けている。



マックス=マクスウェル

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 青柳 泰　PROFILE 学年:2nd

人間と狼の中間の姿をしている人狼。まっすぐな性格をした熱血漢で、格闘技が趣味。犬に間違われることを非常に嫌っている。



ミュリエル=レティーシャ

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 広瀬 由佳理　PROFILE 学年:2nd

三つ編みと眼鏡がチャームポイントの女の子。生まれつき身体が弱く、読書ばかりをして育った。そのため、豊富な知識を持っている。



メリッサ=イスキア

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 小清水 智子　PROFILE 学年:1st

"愛と希望の美少女魔導師"を自称する少女。思い込みが激しく、自分のことを天才だと考えているが、実際の腕はさほどでもない。



ラシェル=ヴァンシア

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 加藤 純子　PROFILE 学年:1st

明朗快活でエネルギッシュな冒険者の娘。かつて両親からもらった魔法の護符を宝物にしており、自分も冒険者になりたいと夢見ている。



レジー=パッカード

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV 生田 亨　PROFILE 学年:3rd

ギャンブルにのめり込みすぎたせいで、家を追い出されてしまった遊び人。精神的優位に立つことを好み、相手を馬鹿にしたような口調で話す。



エリザ=マーガレット

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV ―
PROFILE 学年:3rd

スキル・アンド・ウィズダムの生徒会長。ルーファスたちウィザーズアカデミーの存在を目の敵にしている。



デイル=マース

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV OMATURI TAKAO
PROFILE ―

ウィザーズアカデミー史上最強にして最大の厄災と言われるOB。魔法の実力は超一流で、教官でもかなわないほど。



ラミカ

初出作品『ウィザーズハーモニー』
CV ―
PROFILE 学年:2nd

ごくまれに学園で見かける、体調が悪そうな女性。実は人間ではなくバンパイアで、自分の正体を周囲に隠している。



TIPS ハッピンパラリコズンパラリン!

メリッサは魔法を唱える時に、自身の宝物である"魔法のステッキ"を振り上げ、「ハッピンパラリコズンパラリン!」と唱える。彼女の言語センスとその独特の語感は、多くのプレイヤーに衝撃を与えた。ちなみに、ラシェルがエンディングで行った"お祭りチェンジ"もインパクトがあった。

ウィザーズハーモニー2

シオン=シェルナーグ

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV ― **PROFILE** 学年：3rd

ウィザーズアカデミーのマスターを務める青年。明るく気さくな性格をしており、魔法の腕前も非常に優れている模範的な生徒。



ガイル=ライフーガ

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 安藤 計 **PROFILE** 学年：3rd

忍者の修行に明け暮れている狼。お人好しな性格をしており、人なつっこい。また、忍者らしく"ござる"口調であることも特徴の1つ。



ティーファ=クローゼン

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 氷上 恭子 **PROFILE** 学年：1st

甘え上手な有翼族の女の子。流行に敏感な現代っ子で、面倒事は他人に押しつけて難を逃れるなど、とてもマイペースな性格。



アースト=バルティース

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 子安 武人 **PROFILE** 学年：2nd

無口で無愛想な少年。物事に対してつねにクールに構えており、人と接したり群れたりすることをうっとおしいと感じている。



鏡 幽魔（かがみ ゆうま）

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 原 丈二 **PROFILE** 学年：3rd

学校中に名の轟く不良少年。ケンカっ早いがノリがいい性格をしている。また、病気の妹を気にかける優しい一面を持つ。



バティア=フレアルージュ

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 岩本 さなえ **PROFILE** 学年：3rd

男勝りで姉御肌な盗賊の娘。気が短く、言葉遣いも乱暴なのでぶっきらぼうな印象を与えがちだが、面倒見がよく下級生から慕われている。



飛鳥 瞳（あすか ひとみ）

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 広瀬 由佳理 **PROFILE** 学年：2nd

マイペースでのんびりした箱入り娘。素直な性格をしており、人の冗談を言葉通りに受け取ってしまう世間知らずな一面を持つ。



キース=カーロック

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 針生 芳光 **PROFILE** 学年：2nd

誰とでも付き合うことができる気さくな心の持ち主。考えるよりも先に行動するタイプなので、わかりやすくさっぱりとした性格をしている。



マリオス=シルフィース

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 阿部 美穂子 **PROFILE** 学年：2nd

しっかりものの優等生。普段は物静かだが、思い込みが激しく、たまに突飛な言動をとる。なお、手のかかる弟が1人おり、大切に思っている。



エルウィン=ガーサイド

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 猪爪 直幸 **PROFILE** 学年：1st

礼儀正しく言葉遣いが丁寧なエルフの少年。正義と秩序を愛しているが、融通が利かない一面もあり、ささいな悪も見逃さない。



ティアナ=クロイツ

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 高瀬 麻里子 **PROFILE** 学年：2nd

わがままで高飛車なお嬢様。自意識過剰で負けず嫌いな性格をしているが、自分に非がある時は素直に認めるという一面も持つ。



ミネア=キャンベル

初出作品『ウィザーズハーモニー2』

CV 藤田 明子 **PROFILE** 学年：1st

関西弁もどきの口調をしている魔法マニア。人なつっこくおしゃべりな性格をしており、いつもテンションが非常に高い。



TIPS 伝説のOB デイルが降臨

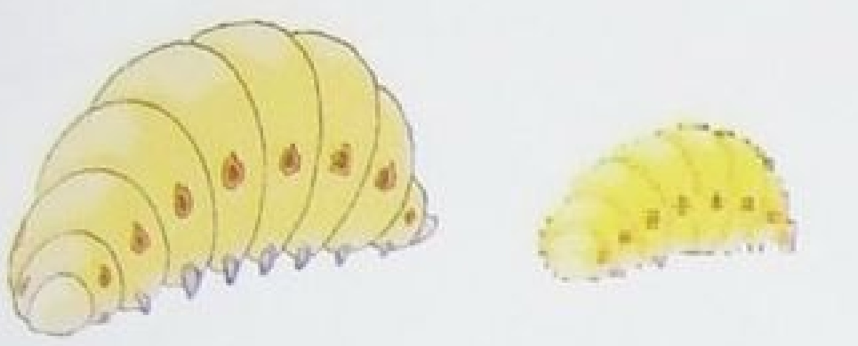
『ウィザーズハーモニー2』では、春、秋、冬の定期魔導技術検定のいずれかで不合格になると、ウィザーズアカデミーが廃部になってしまい、ゲームオーバーとなる。その際、ウィザーズアカデミーの創始者である伝説のOB、デイル=マースが登場し、その姿を見ることができる。

モスモス

初出作品 ウィザーズハーモニー2

CV ??? **PROFILE** 学年：1st

正体が謎に包まれた不思議な生物だが、れっきとした学園の生徒。シオンが誰も勧誘していないと、教官であるシリウスが連れてくる。



ルフィミア＝クリステンセン

初出作品 ウィザーズハーモニー2

CV 磯脇 やそよ **PROFILE** 学年：2nd

身体が弱く、本を愛する読書少女。引っ込み思案で内気な性格をしているため、人と会話をすることが少々苦手なところがある。



レイ＝クラウス

初出作品 ウィザーズハーモニー2

CV 堀井 千春 **PROFILE** 学年：1st

女性のようなかわいらしい容姿を持つ少年。その容姿と柔らかな物腰から女性に間違われがちだが、本人はコンプレックスを抱いている。



ルークス＝ルナシオン

初出作品 ウィザーズハーモニー2

CV 青柳 秦 **PROFILE** 学年：2nd

神の存在を信じる神官の息子。真面目で礼儀正しいが、自身が信仰する神を周りに広めようとして少々突飛な言動をとることも。



ルミナ＝ティンカーベル

初出作品 ウィザーズハーモニー2

CV 池澤 春菜 **PROFILE** 学年：2nd

舌っ足らずな話し方が魅力のハーフキャット。怖がりで人見知りな性格だが、一度なつかれると甘えん坊な一面を見ることができる。



シリウス＝シュライザー

初出作品 ウィザーズハーモニー2

CV 石田 彰

PROFILE —

ウィザーズアカデミーの顧問。長剣所持ライセンスを所有しており、格闘に関する高い知識と技術を持っている。



ウィザーズハーモニーR

ナッツ＝ティアンズ

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV —

PROFILE 年齢：18歳

ウィザーズアカデミーのリーダー。接しやすいフランクな性格で、仲間から信頼されている。



ティム＝エレイン

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 梶原 聡

PROFILE 年齢：17歳

論理的な合理主義者。感情的な人間が苦手なため、リュークと衝突することも。実は甘いものが好き。



ミレナ＝レン＝ウェーバー

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 岩男 潤子

PROFILE 年齢：17歳

外界に憧れを持っている、世間知らずの箱入り娘。変わった着ぐるみやぬいぐるみを集めることが好き。



青桐 鳶（あおぎり えん）

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 安藤 計

PROFILE 年齢：19歳

年齢よりも落ち着いて見える青年。優しく温厚な性格をしており、動物と自然を愛している。



ニール＝フォートニー

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 笹野 直樹

PROFILE 年齢：20歳

ウィザーズアカデミーの最年長メンバー。年齢の割に背が低く童顔のため、威厳がまったくない。



リサ＝ユフィール

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 桃井 はるこ

PROFILE 年齢：16歳

関西弁を使うエルフ。孤児院出身でお金にがめついが、情にもろいため、損をすることもしばしば。



アンリ＝ルージュ

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 水野 愛日

PROFILE 年齢：14歳

歌手になるという夢を持つ少女。ミーハーなところがあり、周りの噂に対しては非常に敏感。



ミュン＝フォレスト

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 川澄 綾子

PROFILE 年齢：18歳

花屋で働いている少女。内向的な性格をしているものの、真面目で常識的な考え方を持っている。



リューク＝セルヴァー

初出作品 『ウィザーズハーモニーR』

CV 原 丈二

PROFILE 年齢：17歳

豹のような尻尾と猫の耳を持つ。運動能力と反射神経に優れているが、頭のほうはイマイチ。



TIPS まさかの主人公女体化

『ウィザーズハーモニーR』では、主人公であるナッツが女性化するイベントが存在する。女性化した後は、各キャラクターと迎えるエンディングの内容が変化するという、これまでのシリーズにはなかった衝撃的な展開を楽しむことができる。

アートギャラリー PART3

P.172～191に掲載した作品のさまざまなイラストを紹介。各作品のメインビジュアルやパッケージのイラストをはじめ、『おきらく』シリーズのPC用壁紙や『エクスブレイズ コード:エンブリオ』の店舗販売特典に使用されたイラストも掲載している。

メインビジュアル他



『エクスブレイズ コード:エンブリオ』メインビジュアル



『エクスブレイズ コード:エンブリオ』パッケージ



『月英学園 -kou-』パッケージ



『月英学園 -kou-』限定版パッケージ



アーケード版『バトルファンタジア』メインビジュアル


家庭版『バトルファンタジア』パッケージ



『ウィザーズハーモニー』パッケージ



『ウィザーズハーモニー2』パッケージ



『ウィザーズハーモニーR』パッケージ


『おきらくピンポンWii』『おきらくピンポン3D』メインビジュアル


『おきらくすごろくWii』メインビジュアル

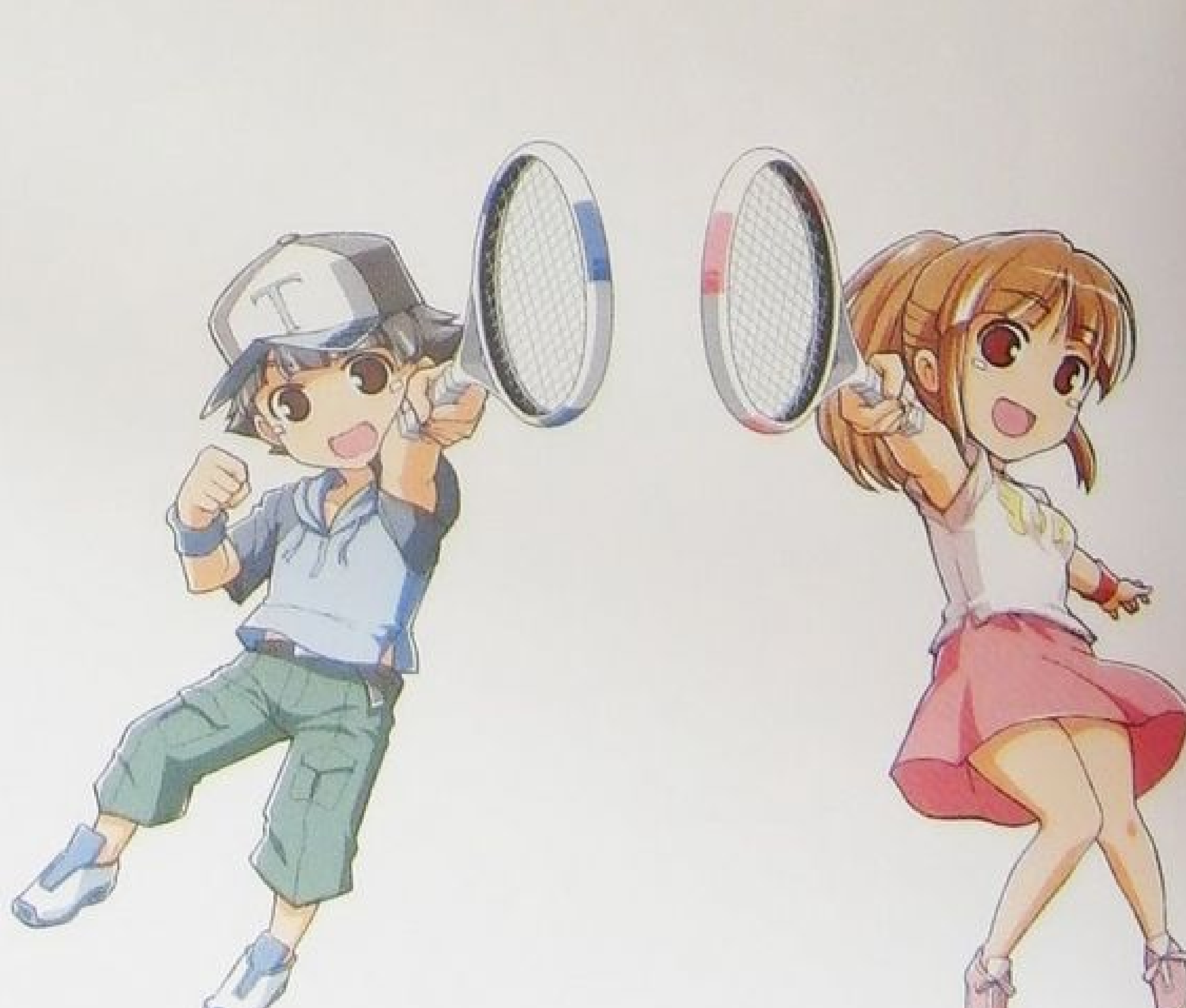


『おきらくスロットカーレーシングWii』メインビジュアル


『おきらくパターゴルフWii』『おきらくゴルフ3D』メインビジュアル

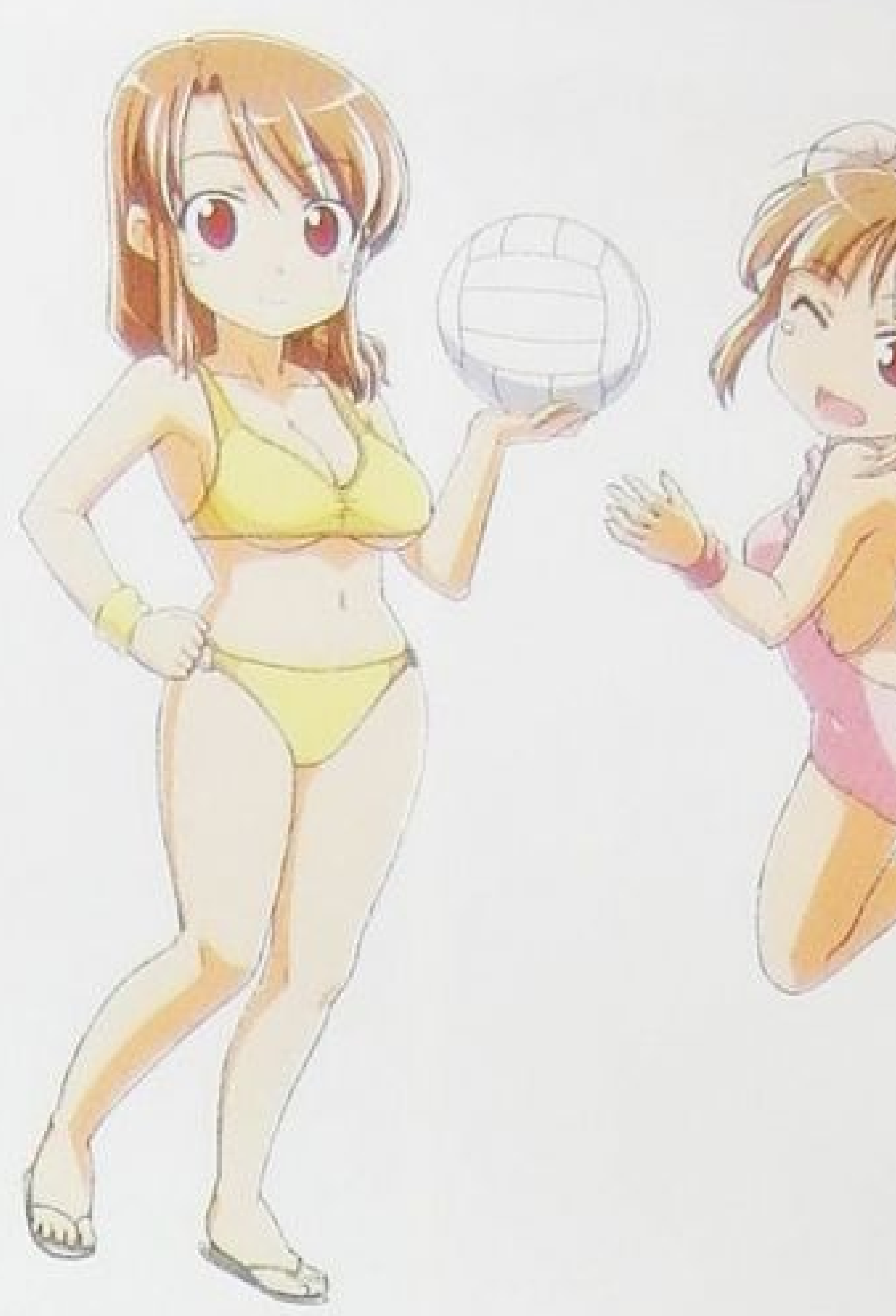

『おきらくカート3D』メインビジュアル


『おきらくボウリング3D』メインビジュアル


『おきらくテニス3D』メインビジュアル



『おきらく大富豪Wii』『おきらく大富豪3D』メインビジュアル



『おきらくビーチバレー3D』メインビジュアル



『おきらく』シリーズ・クリスマス記念壁紙



『おきらく』シリーズ・新年記念壁紙

『エクスブレイズ コード:エンブリオ』店舗販売特典イラスト



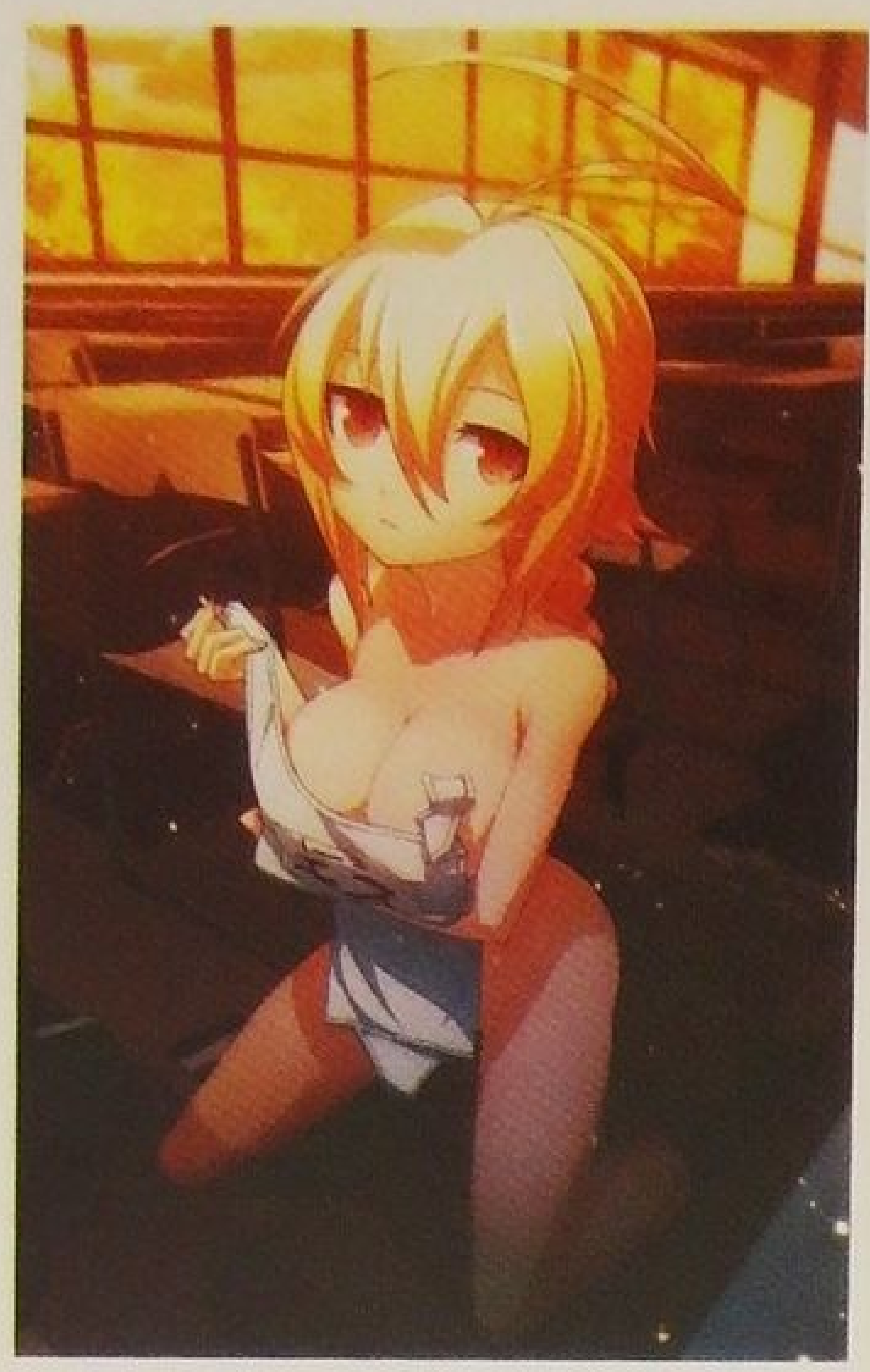
アニメイト購入特典



あみあみ購入特典

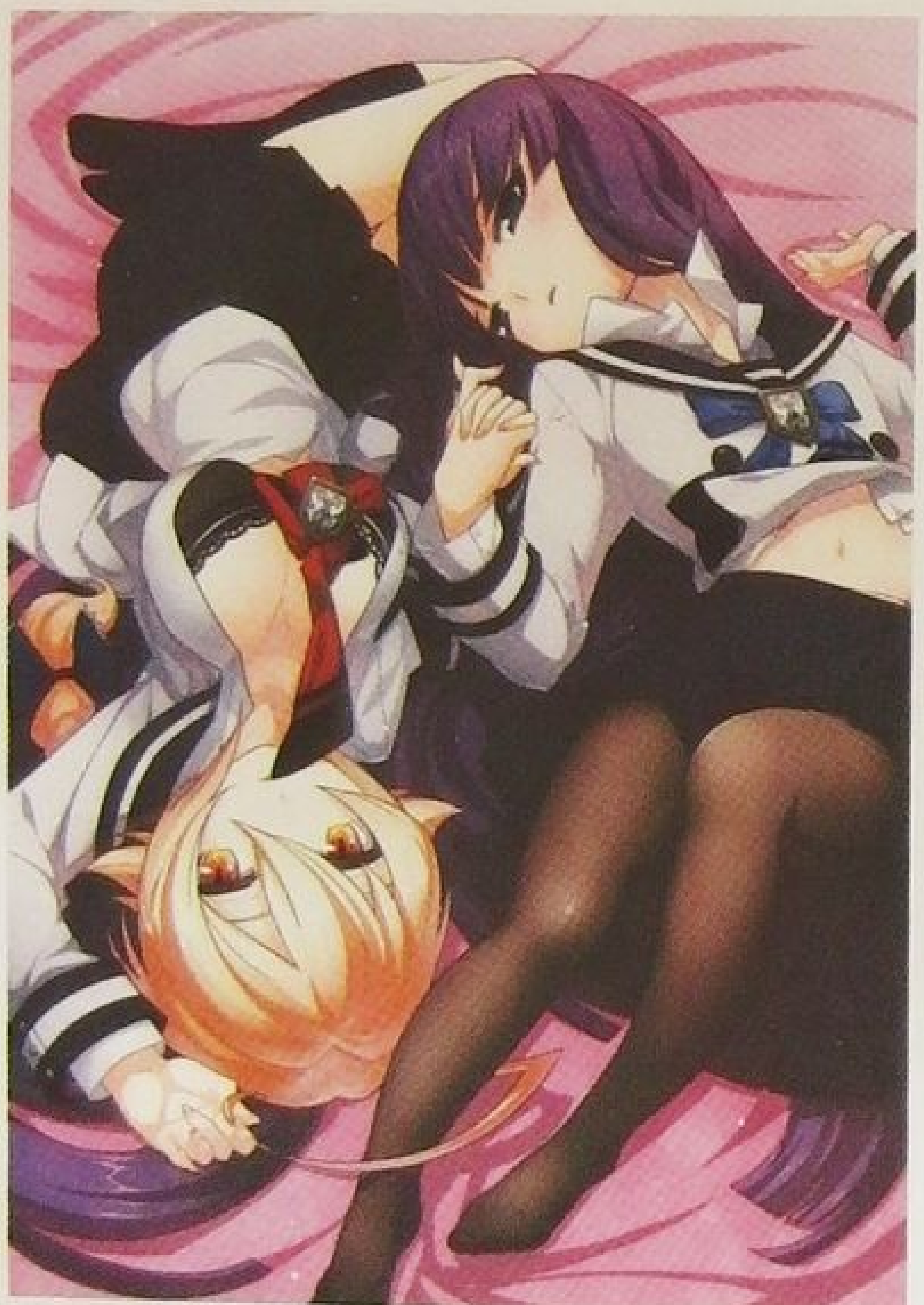


いまじん購入特典


いまじん購入特典


エビテン購入特典

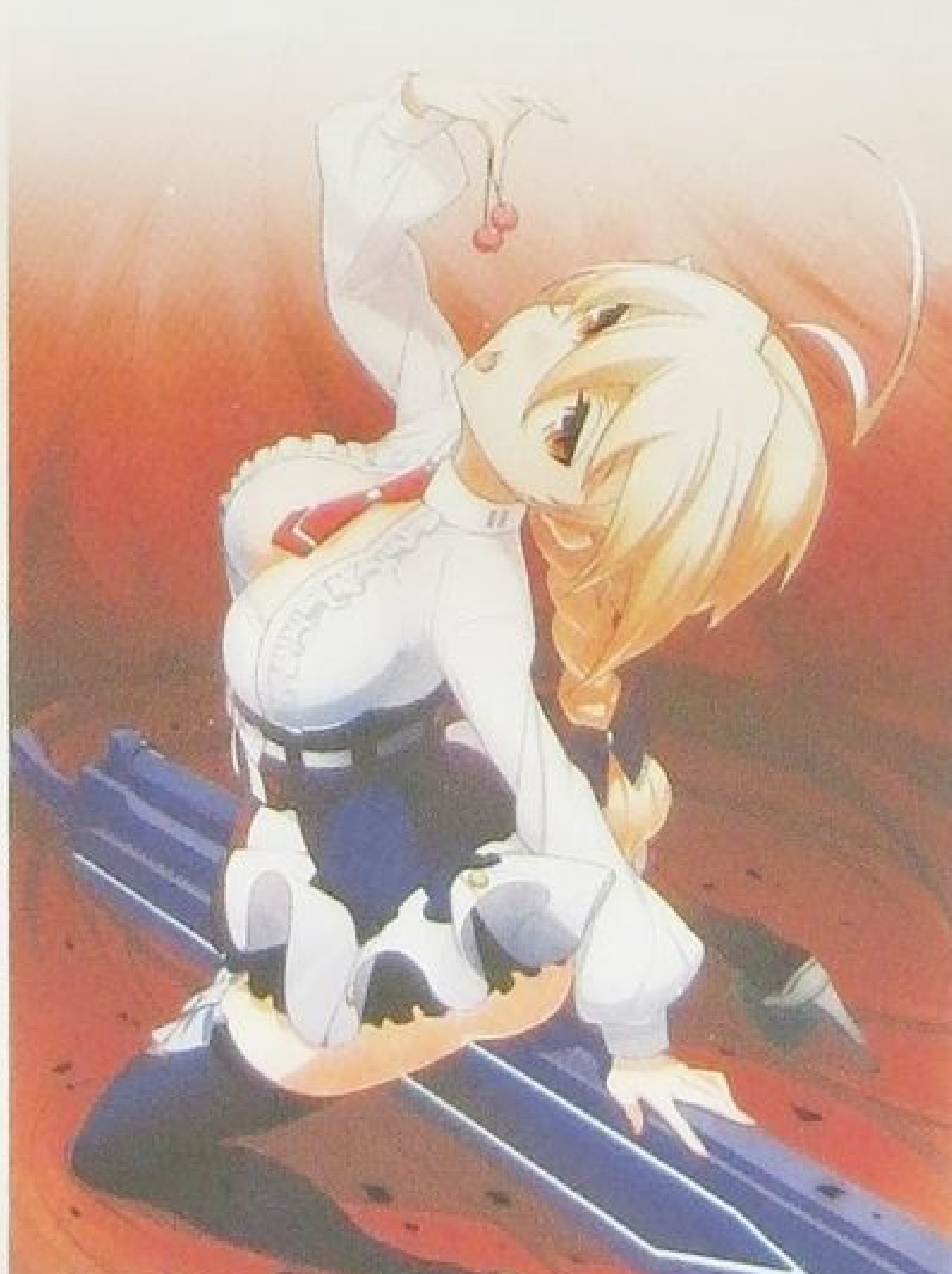

ファミーズ購入特典


ゲーマーズ購入特典


メディアランド購入特典


ソフマップ購入特典


ソフマップ購入特典


WonderGOO購入特典

25th ANNIVERSARY ARC SYSTEM WORKS

アークシステムワークスのアドベンチャーゲームの歴史

『ウィザーズハーモニー』をはじめとする、アークシステムワークスが開発・発売したアドベンチャーゲームの歴史を振り返る。自社オリジナルタイトルだけでなく、他社開発のゲームの販売も手がけてきた歴史を追っていこう。

自社販売開始当初から続くアドベンチャーゲームの軌跡

自社販売を始めた1995年、自社オリジナルタイトル第2弾として『ウィザーズハーモニー』が発売された。これを口火に、2001年までの間『プリズマティカリゼーション』や『ディジタル・ホームズ』といったオリジナルタイトルを発売している。そして、2007年からは『探偵 神宮寺三郎』シリーズの他、『レアランドストーリー 少女の約定』などの新規タイトルの発売を行っており、2013年にも『エクスブレイズ コード：エンブリオ』をはじめ、多くのタイトルを発表している。


▲『レアランドストーリー 少女の約定』は、『ウィザーズハーモニー』シリーズのように、育成＋アドベンチャーという作品。


▲『エクスブレイズ コード：エンブリオ』では、状況説明文や選択肢がないという、アドベンチャーゲームの新たな形を提示した。

『ウィザーズハーモニー』をはじめとするアーク製アドベンチャーゲームの発売

『ウィザーズハーモニー』は、育成要素とアドベンチャー要素を組み合わせた"そだベンチャー"というジャンルで展開された。恋愛要素も強く、1995年当時に恋愛アドベンチャーゲームが流行していたこともあり、多くのファンを獲得した。また、2001年に発売された『ディジタル・ホームズ』はWeb小説の人気を受けてのゲーム化という、一風変わった経緯を持つ。

歴史ある『探偵 神宮寺三郎』シリーズやオリジナルの新作タイトルも発売

2007年には、ワークジャムよりモバイルで配信されていたタイトルをまとめた『探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶』をアークシステムワークスより発売した。これをきっかけに『探偵 神宮寺三郎』シリーズをコンスタントに発売するようになる。また、2009年に発売したオリジナル新作『アナザータイム アナザーリーフ 鏡の中の探偵』では、公式ページでWeb小説を展開するなど、ファン向けの活動を行っていた。

『エクスブレイズ コード：エンブリオ』などここ近年もアドベンチャーゲームを続々リリース

2012年からは、『トゥルー リメンバランス 記憶のかけら』『脱出アドベンチャー 旧校舎の少女』など、約1年半ぶりにアドベンチャーを多数発売。2013年にも『ブレイブルー』の外伝作品『エクスブレイズ コード：エンブリオ』や声優の杉田智和氏が原作を手がける『月英学園 -kou-』などを開発している。また、2014年には學園ジュヴナイル伝奇を多数手がけてきた今井秋芳氏が監督を務める『魔都紅色幽撃隊』の発売も決定した。

CHECK

『ギルティギア』『ブレイブルー』シリーズにもアドベンチャー要素を搭載

家庭版の『ギルティギア』シリーズや『ブレイブルー』シリーズのストーリーモードにも、アドベンチャー要素が含まれている。特に『ブレイブルー』シリーズは、2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベルというジャンル名が示す通り、選択肢や相手を倒した時の状況によってルートが分岐し、真のエンディングやバッドエンディングが存在するなど、対戦格闘以外の部分でも非常に凝った作りとなっている。

アークシステムワークスが開発・発売した代表的なタイトル

発売日（配信日）	機種	タイトル
1995年12月29日	PlayStation／セガサターン	ウィザーズハーモニー
1997年10月16日	PlayStation	ウィザーズハーモニー2
1998年11月26日	PlayStation	ウィザーズハーモニーR
1999年10月28日	PlayStation	プリズマティカリゼーション
2001年12月20日	PlayStation2	ディジタル・ホームズ
2007年7月19日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶
2007年10月25日	ニンテンドーDS	アバシー ～鳴神学園都市伝説探偵局～
2008年2月19日	Wii（VC）	探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件
2008年4月24日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS きえないこころ
2008年9月2日	Wii（VC）	探偵 神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件
2008年9月11日	ニンテンドーDS	teresia -テレジア- Dear Emile
2009年1月6日	Wii（VC）	探偵神宮寺三郎 危険な二人（前後編）
2009年3月19日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS 伏せられた真実
2009年4月23日	ニンテンドーDS	アナザータイム アナザーリーフ 鏡の中の探偵
2009年6月10日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 椿のゆくえ&謎の事件簿
2009年6月30日	Wii（VC）	探偵 神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…
2009年7月23日	PlayStationPortable	レアランドストーリー 少女の約定
2009年8月5日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 明けない夜に&謎の事件簿
2009年9月17日	PlayStationPortable	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド
2009年10月14日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 果断の一手&謎の事件簿
2009年12月9日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 連鎖する呪い&謎の事件簿
2010年2月17日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 亡き子の肖像&謎の事件簿
2010年9月30日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶
2012年2月22日	ニンテンドー3DS（DL）	トゥルー リメンバランス 記憶のかけら
2012年5月31日	PlayStationPortable PlayStationPortable（DL）	ファイ・ブレイン 絆のパズル
2012年6月28日	ニンテンドー3DS	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞
2012年8月1日	ニンテンドー3DS（DL）	脱出アドベンチャー 旧校舎の少女
2012年12月19日	ニンテンドー3DS（DL）	脱出アドベンチャー 魔女の住む館
2013年7月25日	PlayStation3／PlayStation3（DL） PlayStationVita／PlayStationVita（DL）	エクスブレイズ コード：エンブリオ
2013年10月10日	PlayStationVita PlayStationVita（DL）	月英学園 -kou-
2014年	PlayStation3 PlayStationVita	魔都紅色幽撃隊



『探偵 神宮寺三郎』シリーズ

オトナの雰囲気を漂わせるハードボイルド推理アドベンチャー

探偵・神宮寺三郎がさまざまな難事件の解決に挑むハードボイルド推理アドベンチャーゲーム。人気イラストレーターの寺田克也氏による渋いデザインのキャラクターたちと、本格的なジャズミュージックで構成されたBGMにより、他のアドベンチャーゲームでは味わえない、独自のハードボイルドな雰囲気を堪能することができる。

ファミリーコンピュータの時代から支持されている名作

1987年にファミリーコンピュータで『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』が発売され、シリーズ最新作の『探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞』まで、25年以上もの歴史がある長寿作品。アークシステムワークスは2007年にニンテンドーDSで発売された『探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶』から販売にかかわっており、以降は他ハードを含めて多数のシリーズ作品をリリースした。

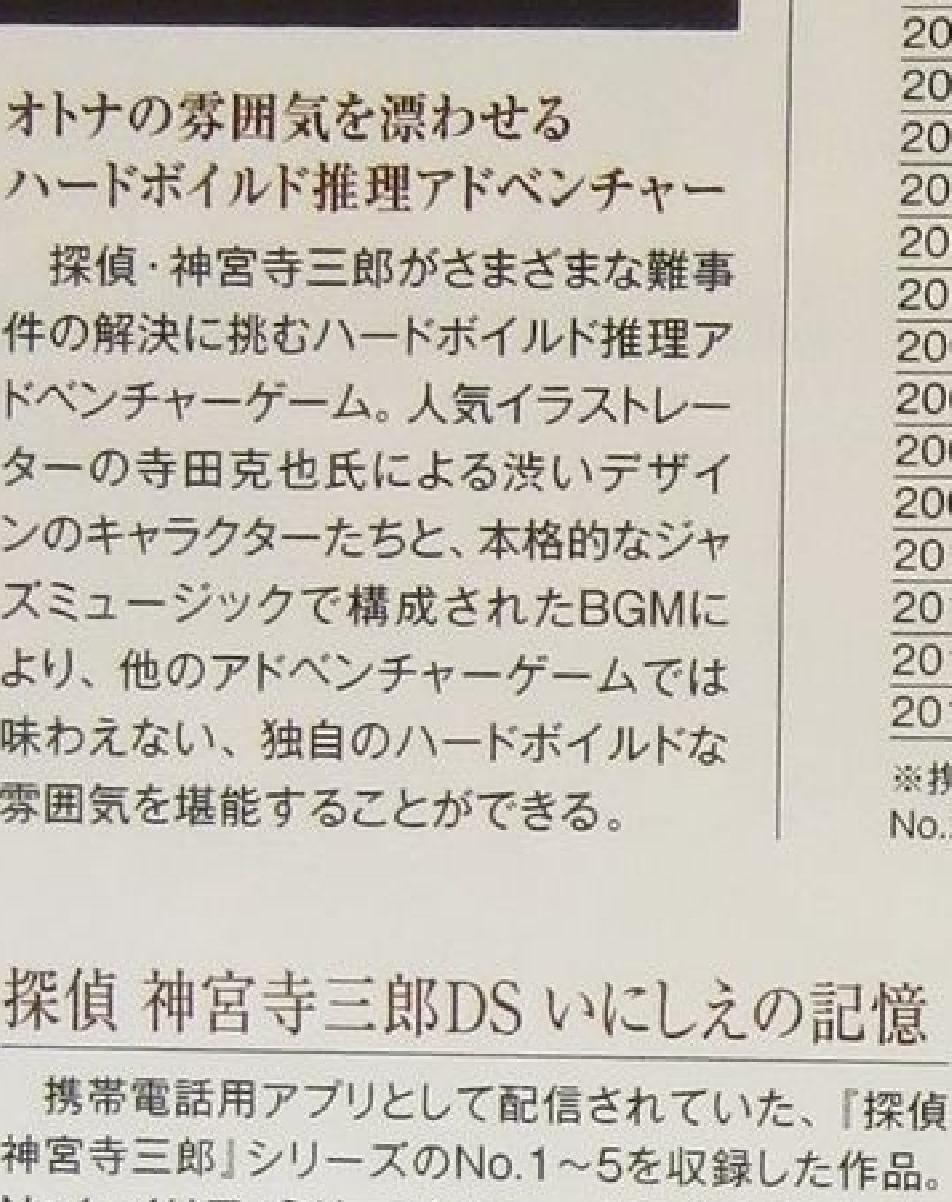
関連作品

発売日（配信日）	機種	タイトル
1987年4月24日	ファミリーコンピュータ	探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件
1988年2月26日	ファミリーコンピュータ	探偵 神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件
1988年12月9日	ファミリーコンピュータ	探偵 神宮寺三郎 危険な二人 前編
1989年2月10日	ファミリーコンピュータ	探偵 神宮寺三郎 危険な二人 後編
1990年9月28日	ファミリーコンピュータ	探偵 神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…
1996年11月29日	PlayStation／セガサターン	探偵 神宮寺三郎 未完のルポ
1998年4月23日	PlayStation／セガサターン	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
1999年8月5日	PlayStation	探偵 神宮寺三郎 アーリーコレクション
1999年11月25日	PlayStation	探偵 神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に
2002年10月24日	PlayStation2	探偵 神宮寺三郎 Innocent Black
2004年4月22日	PlayStation2	探偵 神宮寺三郎 KIND OF BLUE
2005年1月27日	ゲームボーイアドバンス	探偵 神宮寺三郎 白い影の少女
2007年7月19日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶
2008年4月24日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS きえないこころ
2009年3月19日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS 伏せられた真実
2009年6月10日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 椿のゆくえ&謎の事件簿
2009年8月5日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 明けない夜に&謎の事件簿
2009年9月17日	PlayStationPortable	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド
2009年10月14日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 果断の一手&謎の事件簿
2009年12月9日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 連鎖する呪い&謎の事件簿
2009年12月24日	PlayStationPortable（DL）	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド
2010年2月17日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 亡き子の肖像&謎の事件簿
2010年9月30日	ニンテンドーDS	探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶
2012年6月28日	ニンテンドー3DS	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞
2013年1月31日	ニンテンドー3DS（DL）	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞

※携帯アプリで配信された24本の『探偵 神宮寺三郎』シリーズは、そのほとんどがニンテンドーDSで発売された作品に収録されているが、No.21～24は未収録となっている（2013年10月時点）。

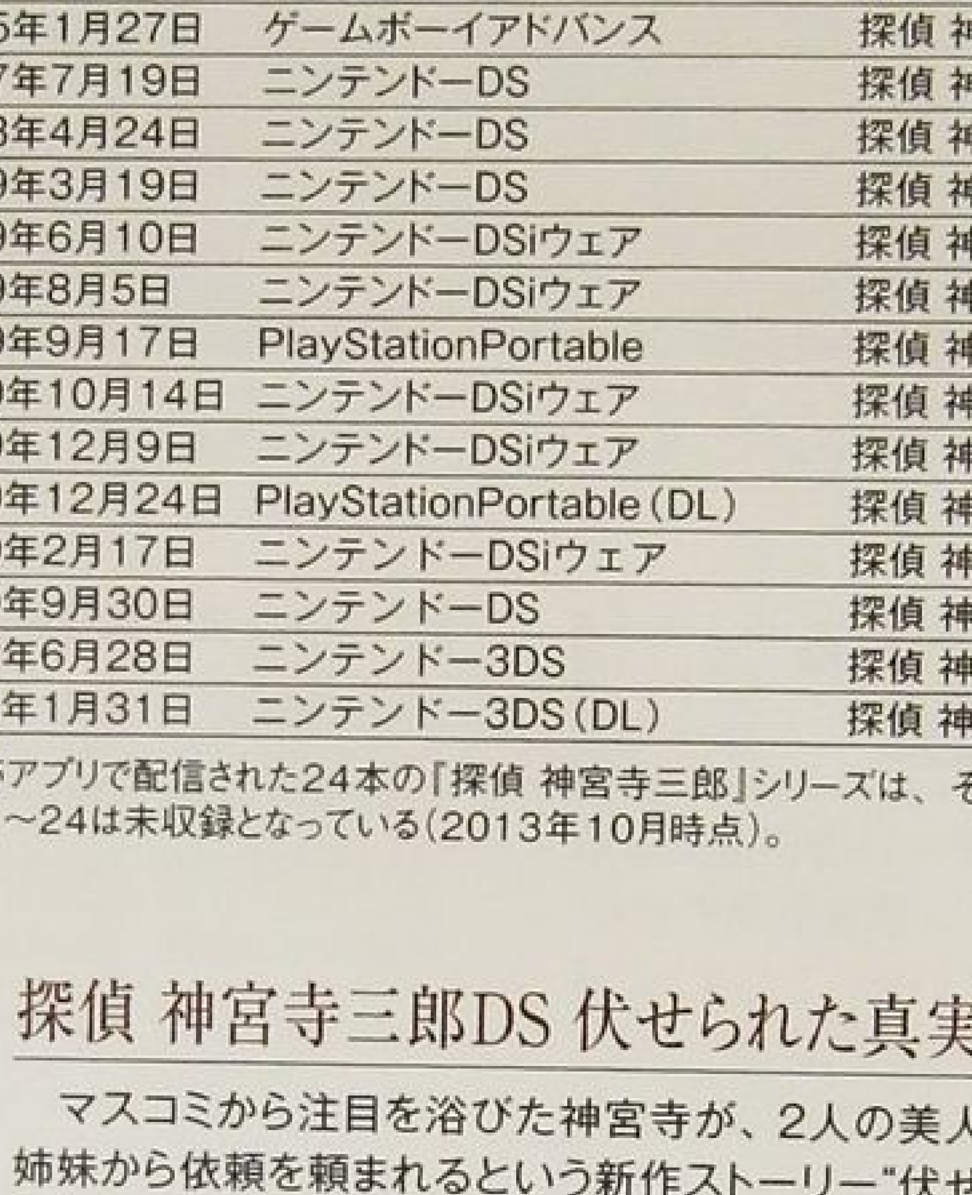
探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶

携帯電話用アプリとして配信されていた、『探偵 神宮寺三郎』シリーズのNo.1～5を収録した作品。No.1～4はファミリーコンピュータで発売された『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』から『探偵 神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…』までをリメイクしたものとなっており、No.5は携帯アプリ版オリジナルの"アカイメノトラ"を収録したものとなっている。



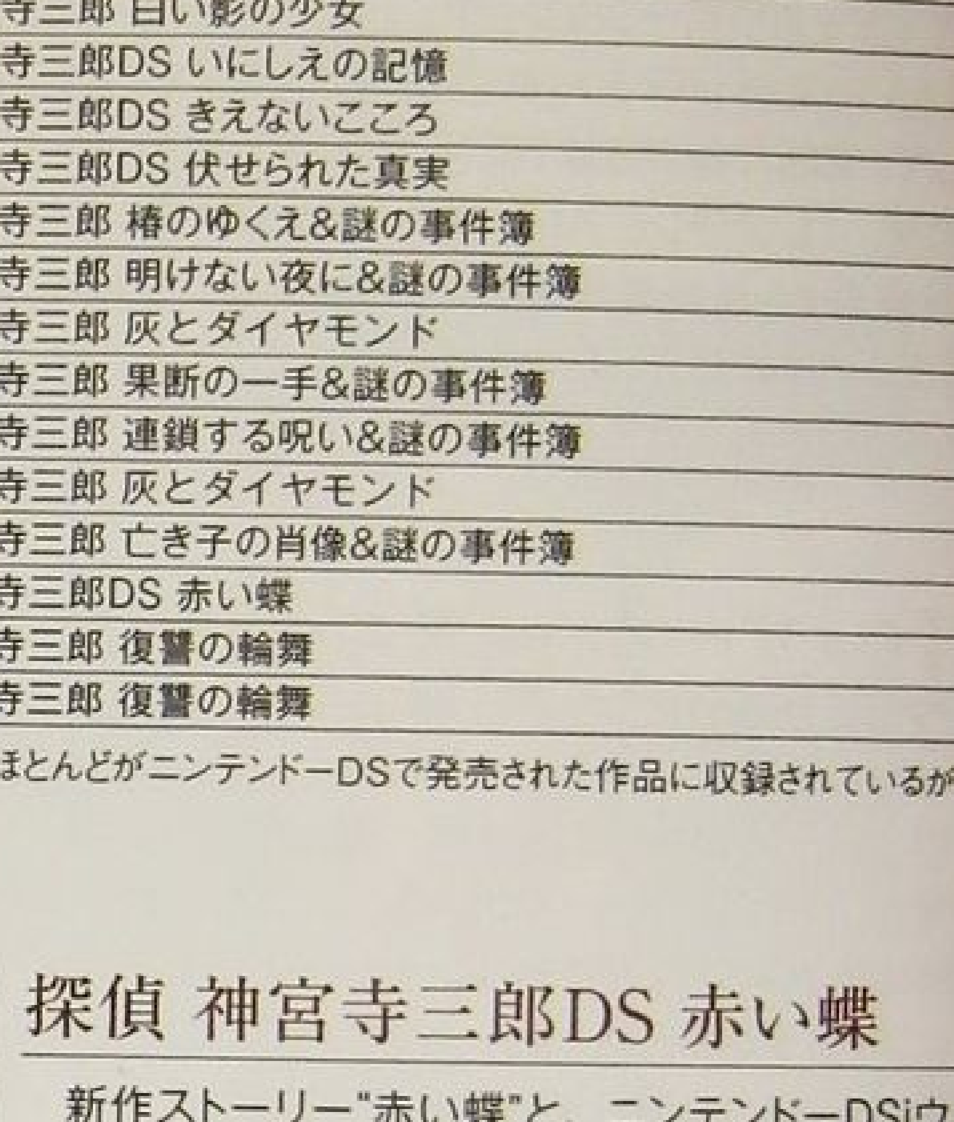
探偵 神宮寺三郎DS 伏せられた真実

マスコミから注目を浴びた神宮寺が、2人の美人姉妹から依頼を頼まれるという新作ストーリー"伏せられた真実"を収録。携帯アプリ版『探偵 神宮寺三郎』シリーズのNo.11～15も収録されており、婚約者の捜索依頼、父親を殺された事件の捜査依頼などのストーリーが楽しめる。また、携帯アプリで配信されていた謎の事件簿も6本収録された。



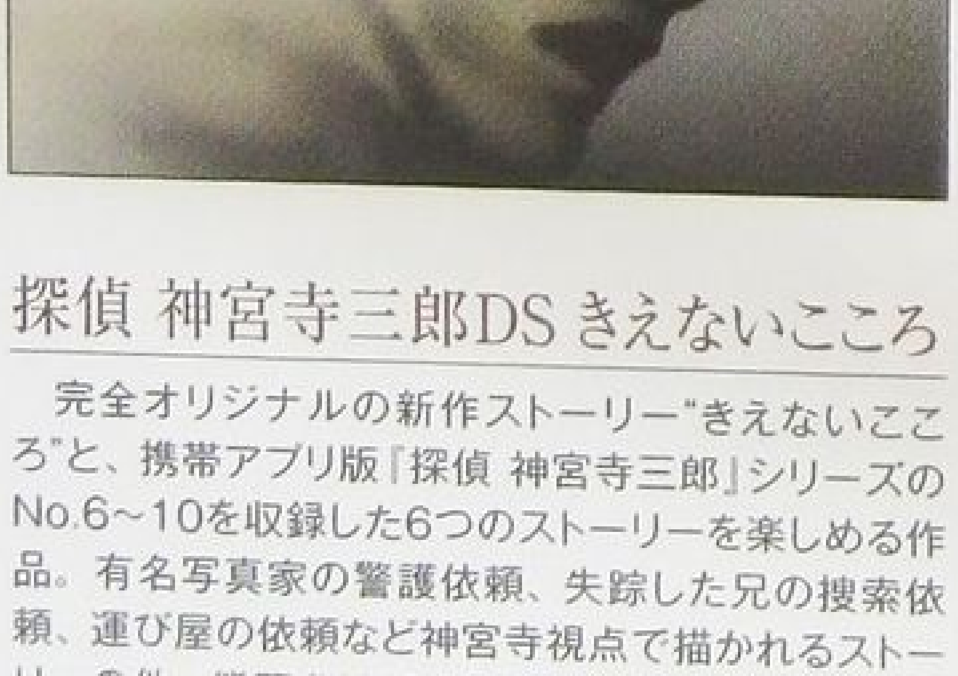
探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶

新作ストーリー"赤い蝶"と、ニンテンドーDSiウェアとしても配信された、携帯アプリ版のNo.16～20を収録。パーティー会場の警備依頼、婚約者の捜索依頼、行方不明の兄の捜索依頼などのストーリーを楽しめる。また、本作オリジナルの謎の事件簿"三郎と不思議な庭園"と、携帯アプリで配信されていた5本の謎の事件簿も収録されている。



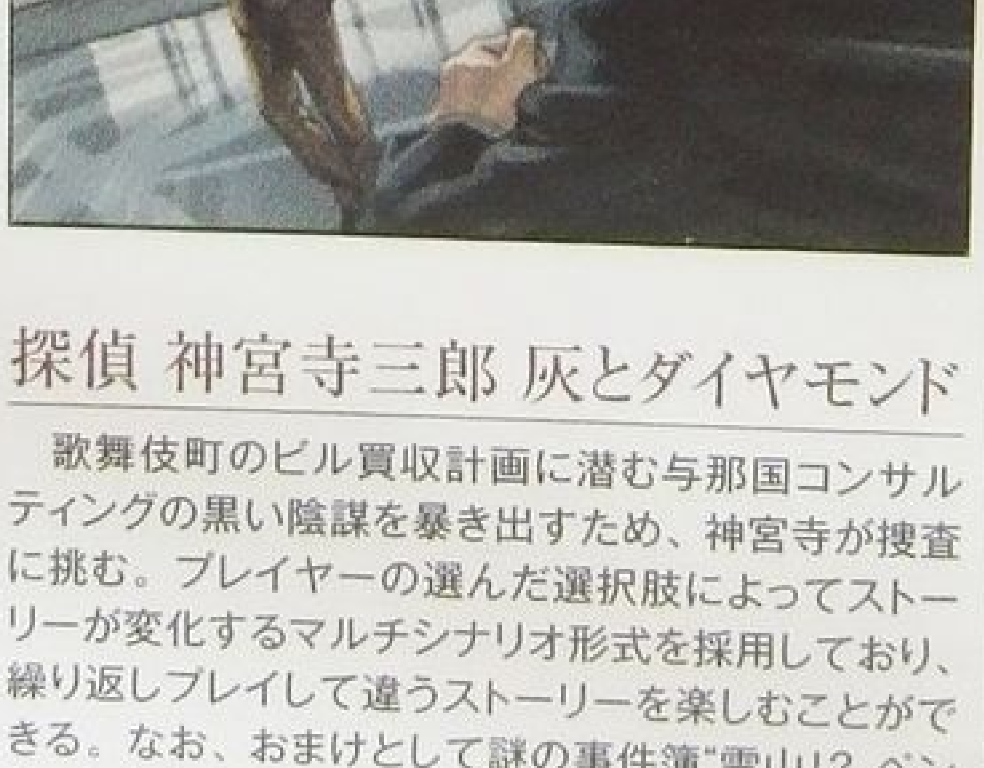
探偵 神宮寺三郎DS きえないこころ

完全オリジナルの新作ストーリー"きえないこころ"と、携帯アプリ版『探偵 神宮寺三郎』シリーズのNo.6～10を収録した6つのストーリーを楽しめる作品。有名写真家の警護依頼、失踪した兄の捜索依頼、運び屋の依頼など神宮寺視点で描かれるストーリーの他、熊野参造視点で描かれるストーリーもあり、その内容はバラエティに富んでいる。



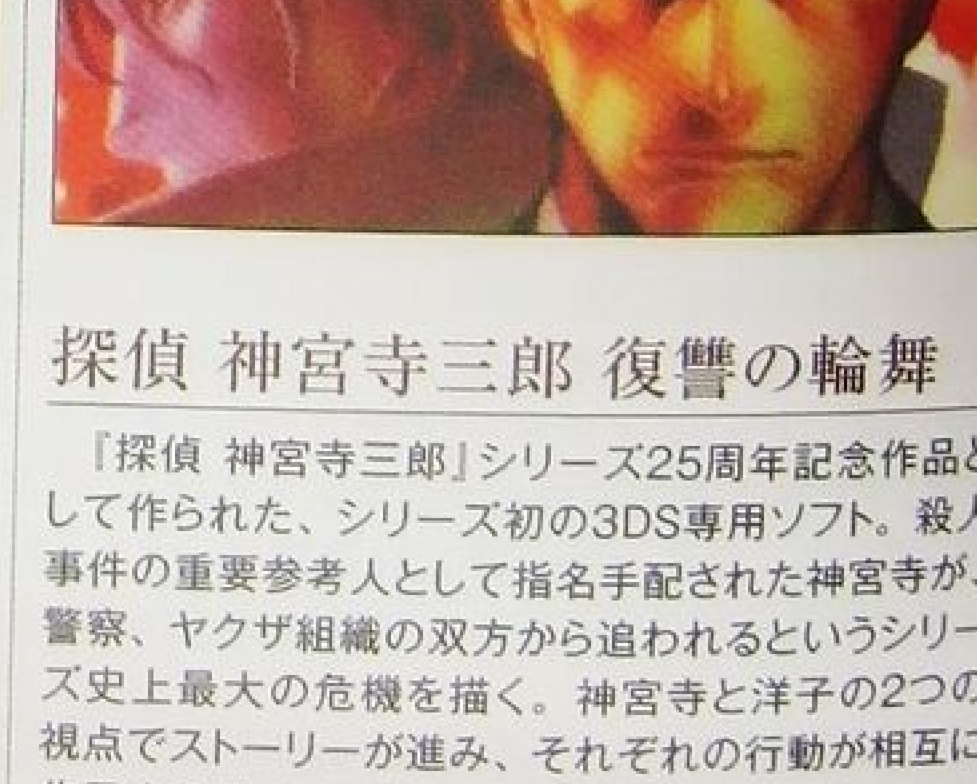
探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド

歌舞伎町のビル買収計画に潜む与那国コンサルティングの黒い陰謀を暴き出すため、神宮寺が捜査に挑む。プレイヤーの選んだ選択肢によってストーリーが変化するマルチシナリオ形式を採用しており、繰り返しプレイして違うストーリーを楽しむことができる。なお、おまけとして謎の事件簿"雪山!? ペンション殺人事件"を収録している。



探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞

『探偵 神宮寺三郎』シリーズ25周年記念作品として作られた、シリーズ初の3DS専用ソフト。殺人事件の重要参考人として指名手配された神宮寺が、警察、ヤクザ組織の双方から追われるというシリーズ史上最大の危機を描く。神宮寺と洋子の2つの視点でストーリーが進み、それぞれの行動が相互に作用するザッピングシステムを採用している。



TIPS 本格推理ミニゲーム"謎の事件簿"

"謎の事件簿"は『探偵 神宮寺三郎 未完のルポ』で追加された推理ゲーム。デフォルメ化されたキャラクターたちが繰り広げるショートストーリーで、与えられた情報をもとに選択肢を選ぶもの。コミカルな見た目と裏腹に本格的な内容で、以降のシリーズでレギュラー化した。



神宮寺 三郎（じんぐうじ さぶろう）

初出作品『新宿中央公園殺人事件』

CV 岸野 幸正：『未完のルポ』『夢の終わりに』
大塚 明夫：『灯火が消えぬ間に』
小杉 十郎太：『Innocent Black』『KIND OF BLUE』『復讐の輪舞』
かとう かおる：『灰とダイヤモンド』

PROFILE 身長：179cm／体重：70kg／血液型：AB型

新宿歌舞伎町に居を構える“神宮寺探偵事務所”の所長。頭脳明晰で行動力にあふれている。国際企業神宮寺コンツェルンの総帥の三男として生まれながら単身渡米し、ニューヨークで探偵の助手として、そのノウハウを学んだ。現在は助手の御苑洋子とともに探偵業を営んでいる。かなりのヘビースモーカーであり、つねにマルボロを携帯。





御苑 洋子（みその ようこ）

初出作品『新宿中央公園殺人事件』

CV 大沢 つむぎ：『未完のルポ』『夢の終わりに』
斎藤 陽子：『灯火が消えぬ間に』
折笠 富美子：『Innocent Black』『KIND OF BLUE』
仲本 一絵：『灰とダイヤモンド』
吉田 聖子：『復讐の輪舞』

PROFILE 身長：167cm／体重：不明／血液型：A型

外国語を専攻し、英語、フランス語、ドイツ語、中国語など数カ国の言語をマスターしたマルチリンガルな才女。神宮寺探偵事務所で探偵助手として勤務しており、優れた事務能力や洞察力、直感力を持って神宮寺をサポートする。神宮寺とは大学時代にニューヨークで起こった事件で知り合い、帰国後に再会して今にいたる。



熊野 参造（くまの さんぞう）

初出作品『新宿中央公園殺人事件』

CV 立木 文彦：『未完のルポ』『夢の終わりに』
石井 康嗣：『灯火が消えぬ間に』
塚田 正昭：『KIND OF BLUE』
楠見 尚己：『復讐の輪舞』

PROFILE 身長：170cm／体重：87kg／血液型：O型

新宿淀橋署警部で30年のキャリアを持つ、正義感の強いベテラン刑事。地道に証拠を積み上げていくことが捜査の基本であると考えている。神宮寺とは親子ほども年齢が離れていながら深い友好関係を築いており、事件の際は協力しあうことが多い。新宿から犯罪を消し去ることを目標にしているが、時折、不可能に近いその望みに落ち込む場面も見られる。







今泉 直久（いまいずみ なおひさ）

初出作品『未完のルポ』

CV 乃村 健次：『灯火が消えぬ間に』
岸 祐二：『Innocent Black』『KIND OF BLUE』

PROFILE 身長：180cm／体重：不明／血液型：A型

関東明治組の若頭。組長である風林豪造の懐刀であり、義理人情に厚く、カタギには迷惑を掛けないことを信条とする。ヤクザがらみの事件では、神宮寺を手助けする頼れる人物。



三好 志保（みよし しほ）

初出作品『未完のルポ』 **CV** ―

PROFILE 身長：165cm／体重：不明／血液型：A型

新宿淀橋署鑑識官。理系の国立大を卒業後、製薬会社勤務を経て淀橋署に勤務した。署内でも変わり者と評され、マイペース気味な性格だが、鑑識の腕は超一流であり、音響工学、情報処理などへの知識も持つ。



前田 明宏（まえだ あきひろ）

初出作品『未完のルポ』 **CV** ―

PROFILE 身長：不明／体重：不明／血液型：AB型

新宿界隈のホームレスのリーダーで、食料調達や病人の世話など、さまざまな面倒を見ている。元は大学の助教授であったが、派閥争いに巻き込まれ、世捨て人となった。裏社会の情報に精通しており、神宮寺に有益な情報をもたらす。

TIPS 美人姉妹が営む“バーかすみ”

神宮寺の行きつけの店である“バーかすみ”は、美人姉妹が営業している。姉の天沼かすみは、しっかりした性格で料理の腕もいいが、バーを経営しているにもかかわらず、酒に弱い。妹のまなみは、姉と対象的に明るく元気な性格で、酒に強いが料理は下手だ。



『くにおくん』シリーズ

正義の不良が活躍する ルール無用のハチャメチャゲーム

“くにお”や“りき”といった不良たちが、ところ狭しと暴れまわるアクションゲーム。ケンカだけでなく、ドッジボールやサッカーなどのスポーツで競い合う作品も多数発売されている。通常なら反則になるようなパンチやキック、凶器を使った攻撃などのラフプレーが可能であり、まさになんでもありなゲーム内容となっている。





リメイクだけでなく完全新作もリリース

『くにおくん』シリーズは、リアルな頭身で描かれた不良同士の戦い『熱血硬派くにおくん』から始まった。のちに、『熱血高校ドッジボール部』でデフォルメ化されたキャラクターとルール無用のゲーム性により大ブレイク。20007年以降、アークシステムワークスがバーチャルコンソールで過去の作品を配信しており、リメイクや新作も手がけている。



◀ドット絵で描かれたキャラクターに定評があり、最新作でも使用されている。

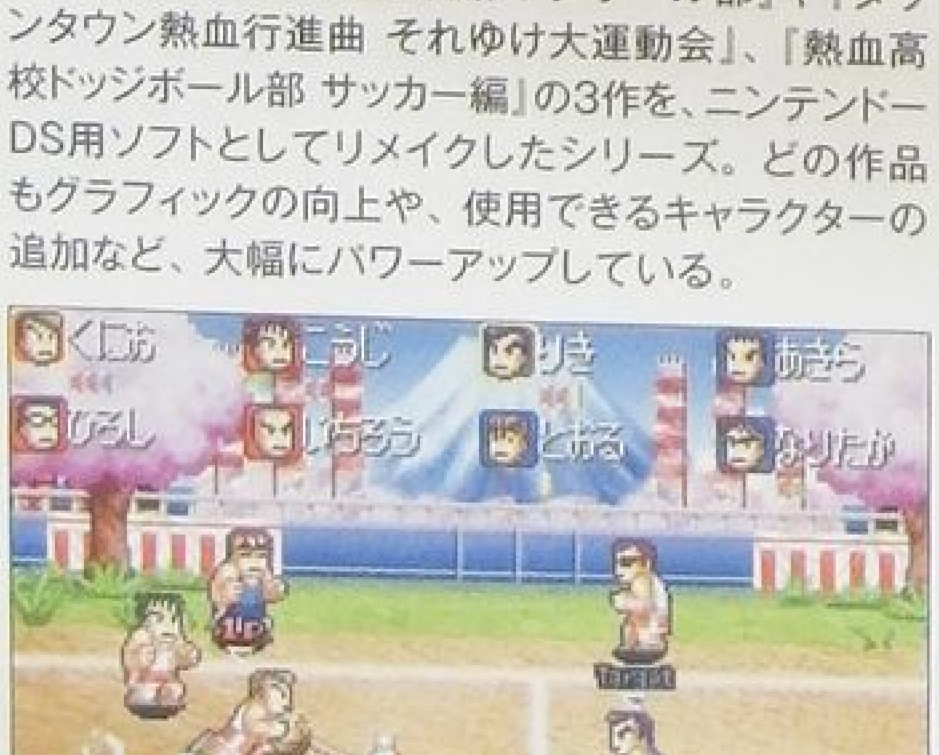
関連作品

発売日(配信日)	機種	タイトル
2007年10月23日	Wii(VC)	ダウンタウン熱血物語
2007年12月4日	Wii(VC)	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会
2008年3月18日	Wii(VC)	熱血硬派くにおくん
2008年3月19日	ニンテンドーDS	超熱血高校くにおくん ドッジボール部
2008年6月17日	Wii(VC)	熱血高校ドッジボール部
2008年10月7日	Wii(VC)	熱血高校ドッジボール部 サッカー編
2009年5月12日	Wii(VC)	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!
2009年8月18日	Wii(VC)	いけいけ!熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」
2010年2月4日	ニンテンドーDS	くにおくんの超熱血!大運動会
2010年5月27日	ニンテンドーDS	くにおくんの超熱血!サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編
2011年6月7日	ニンテンドー3DS(VC)	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!(ゲームボーイ版)
2011年8月3日	ニンテンドー3DS(VC)	熱血高校ドッジボール部 ~強敵!闘球戦士の巻~
2011年10月18日	Wii(VC)	びっくり熱血新記録!はるかなる金メダル
2011年11月9日	ニンテンドー3DS(VC)	びっくり熱血新記録!どこでも金メダル
2011年12月15日	ニンテンドー3DS	熱血硬派くにおくん すぺしゃる
2012年1月25日	ニンテンドー3DS(VC)	熱血!ビーチバレーだよ くにおくん
2012年2月14日	Wii(VC)	くにおくんのドッジボールだよ全員集合!
2012年5月16日	ニンテンドー3DS(VC)	ダウンタウン熱血行進曲 どこでも運動会
2012年8月1日	ニンテンドー3DS(VC)	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編
2012年8月8日	ニンテンドー3DS(VC)	熱血硬派くにおくん 番外乱闘編
2012年11月28日	ニンテンドー3DS(VC)	ダウンタウン熱血物語
2012年12月12日	ニンテンドー3DS(DL)	りき伝説
2013年1月23日	ニンテンドー3DS(VC)	びっくり熱血新記録!はるかなる金メダル
2013年3月6日	ニンテンドー3DS(VC)	熱血高校ドッジボール部
2013年4月3日	ニンテンドー3DS(VC)	熱血硬派くにおくん
2013年4月27日	WiiU(VC)	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会
2013年5月22日	ニンテンドー3DS(VC)	熱血高校ドッジボール部 サッカー編
2013年5月30日	ニンテンドー3DS(DL)	熱血硬派くにおくん すぺしゃる
2013年6月12日	ニンテンドー3DS(VC)	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会
2013年7月10日	ニンテンドー3DS(VC)	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!
2013年8月7日	ニンテンドー3DS(VC)	いけいけ!熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」
2013年8月8日	ニンテンドー3DS ニンテンドー3DS(DL)	熱血硬派くにおくんSP 乱闘協奏曲

※『熱血格闘伝説』など、まだバーチャルコンソールなどで配信されていないシリーズ作品も存在する。

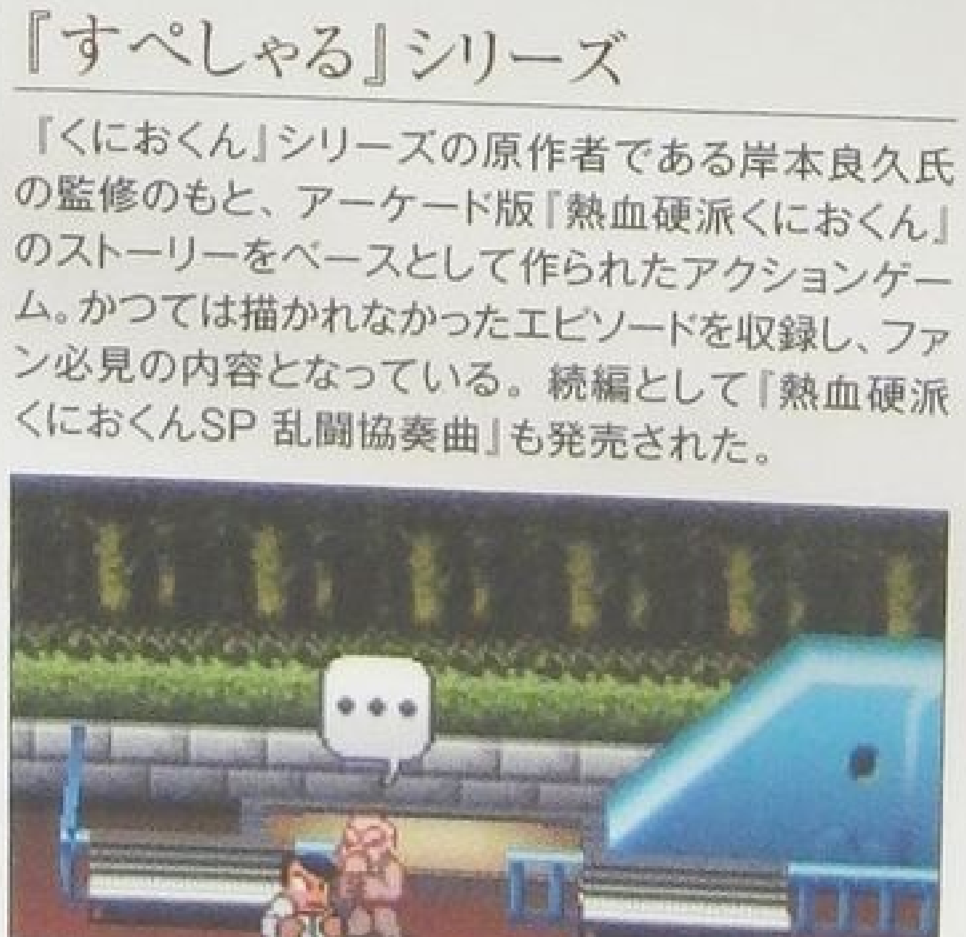
『超熱血』シリーズ

人気のあった『熱血高校ドッジボール部』や『ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会』、『熱血高校ドッジボール部 サッカー編』の3作を、ニンテンドーDS用ソフトとしてリメイクしたシリーズ。どの作品もグラフィックの向上や、使用できるキャラクターの追加など、大幅にパワーアップしている。



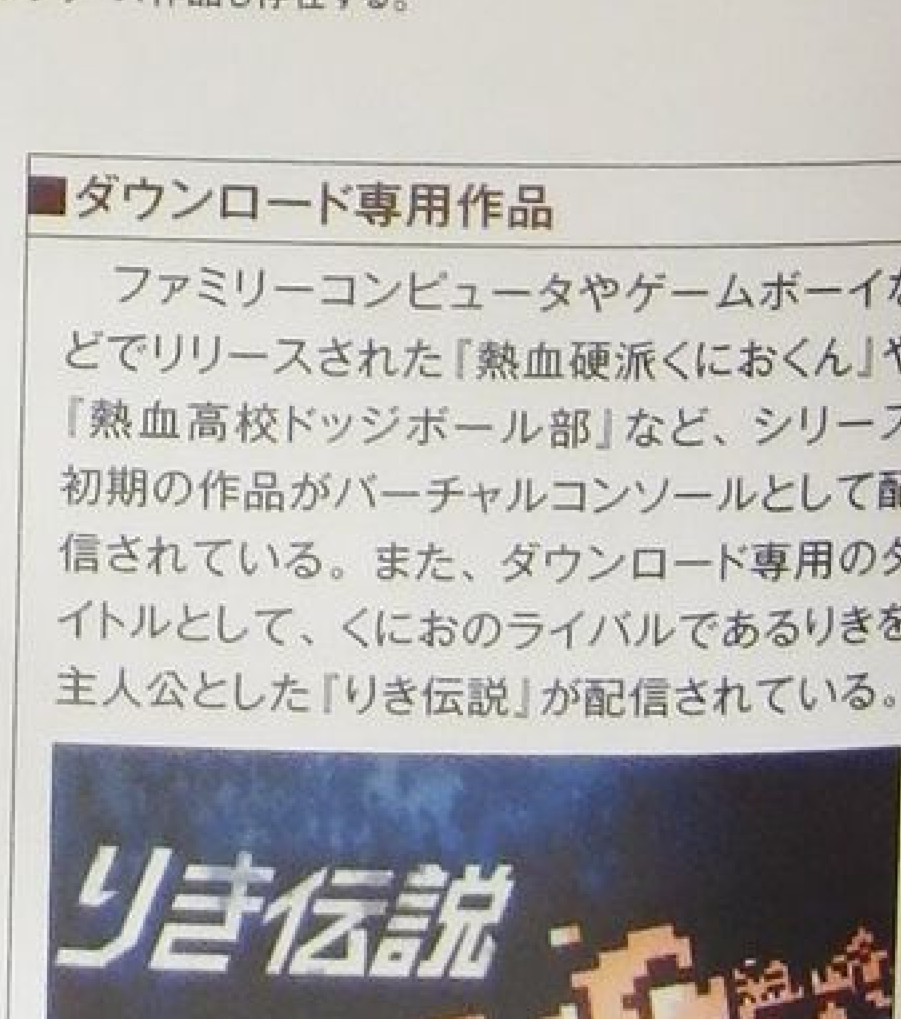
『すぺしゃる』シリーズ

『くにおくん』シリーズの原作者である岸本良久氏の監修のもと、アーケード版『熱血硬派くにおくん』のストーリーをベースとして作られたアクションゲーム。かつては描かれなかったエピソードを収録し、ファン必見の内容となっている。続編として『熱血硬派くにおくんSP 乱闘協奏曲』も発売された。



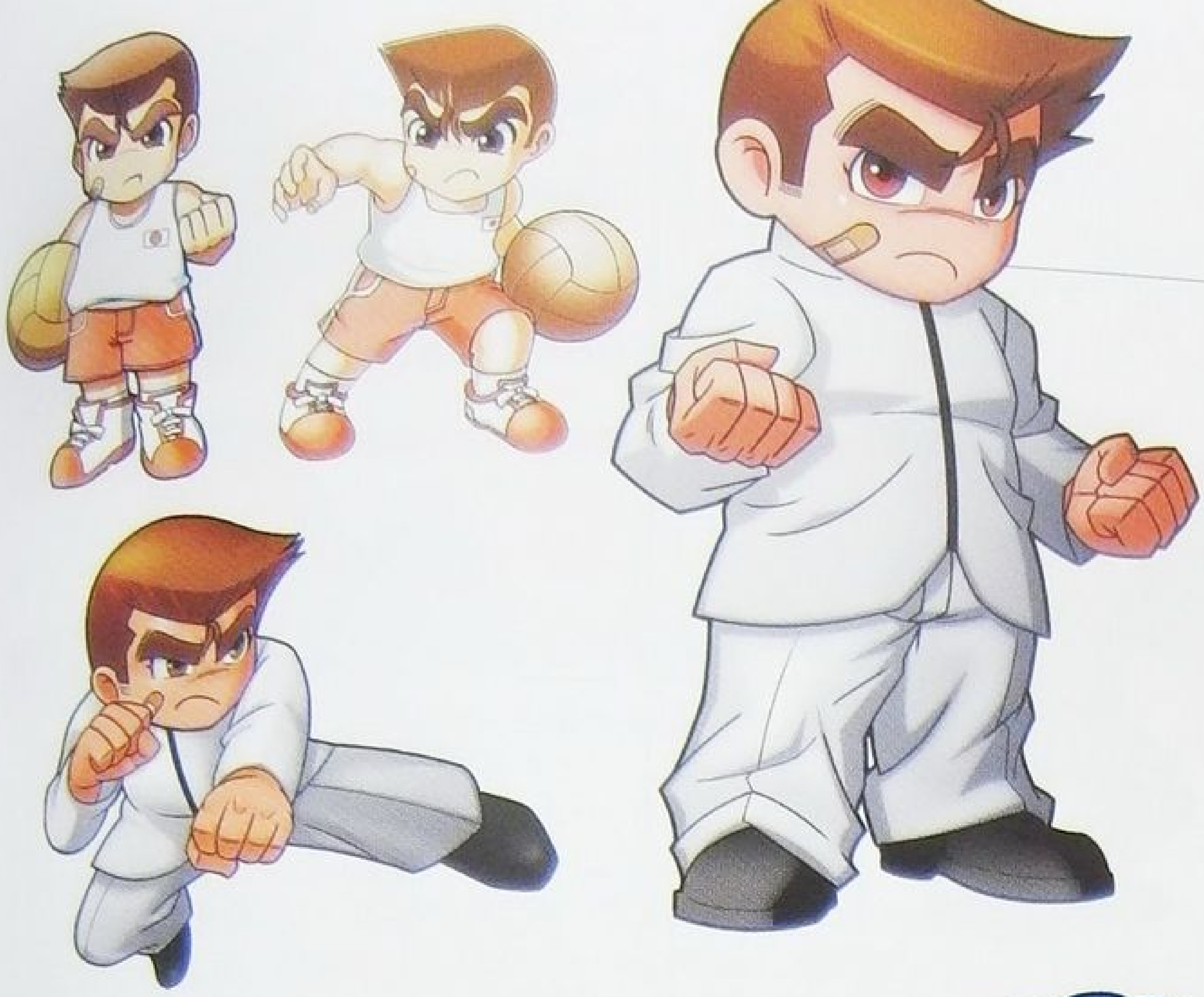
ダウンロード専用作品

ファミリーコンピュータやゲームボーイなどでリリースされた『熱血硬派くにおくん』や『熱血高校ドッジボール部』など、シリーズ初期の作品がバーチャルコンソールとして配信されている。また、ダウンロード専用のタイトルとして、くにおのライバルであるりきを主人公とした『りき伝説』が配信されている。



TIPS 初期の作品はリアル志向?

現在の『くにおくん』シリーズは、デフォルメ化された3頭身のキャラクターが基本となっているが、初代の『熱血硬派くにおくん』は、リアルな頭身のキャラクターたちがケンカを繰り広げていた。デフォルメ化されたのは『熱血高校ドッジボール部』からとなっている。



くにお

初出作品『熱血硬派くにおくん』

PROFILE 高校:熱血高校

熱血高校の番長で、ケンカがやたら強く、スポーツ万能の熱血漢。弱い者いじめや無関係な人に対する暴力を嫌う正義の不良。ドッジボール部で活動しているが、さまざまな運動部に助っ人として参加。多くのスポーツで正規部員の実力を上回るエース級の能力を誇る。

りき

初出作品『熱血硬派くにおくん』

PROFILE 高校:花園高校

花園高校の番長で、くにおのライバル。アメリカンフットボール部に所属するが、くにおと同じく、さまざまな運動部に助っ人として参加。お調子者で大雑把な部分も見られるが、ケンカの腕や運動神経はくにおと双璧をなし、仲間や後輩から慕われている。



しんじ

初出作品『熱血硬派くにおくん』

PROFILE ―

暴走族・ブルーエンペラーの総長で、りきの中学時代の先輩。くにおと一度拳を交わしており、その実力を認めて一目置いている。



みすず

初出作品『熱血硬派くにおくん』

PROFILE 高校:太陽学園

女性でありながら、すさまじいと力を持つ長身のスケ番。くにおは彼女の襟首つかみビンタを苦手としている。



さぶ

初出作品『熱血硬派くにおくん』

PROFILE ―

熱血町付近を仕切る暴力団・三和会の組長。周辺にたむろしている不良たちを利用しようとしていた。学生相手に拳銃を使う非情な男。



TIPS くにおとりきの得意技

ライバル関係にある、くにおとりきの実力は伯仲しているが、くにおは足技、りきはパンチを得意としている。くにおは素早くキックを連続で繰り出す"まっはきっく"、りきはパンチを素早く連続で繰り出す"まっはぱんち"が代表的な必殺技となっている。

へいるまん

初出作品『熱血高校ドッジボール部』

PROFILE —

ドッジボールのアイスランドチームのキャプテン。ワープシュートの使い手で、非常に高いタフネスを持っている。口癖は「これでおーけーね」。



ごだい

初出作品『ダウンタウン熱血物語』

PROFILE 高校：谷花高校

マイペースな性格だが、キレると手がつけられないほど暴れるので非常に恐れられている。ごうだを気に入っており、一緒にいることが多い。



つるまつ

初出作品『ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!』

PROFILE —

くにまさ（『ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!』でのくにお）の子分。気が弱そうな感じだが、ケンカはそこそこ強い。



みさこ

初出作品『熱血高校ドッジボール部 サッカー編』

PROFILE 高校：熱血高校

熱血高校サッカー部のマネージャー。サッカー部のたかしと一緒に、くにおの所属するドッジボール部員に助けを求めに行く。



りゅういち

初出作品『ダウンタウン熱血物語』

PROFILE 高校：冷峰学園

弟のりゅうじとセットで"ダブルドラゴン兄弟"と呼ばれている格闘の達人。冷峰学園の生徒だが、以前は服部学園という忍者学校に通っていた。



とらいち

初出作品『熱血格闘伝説』

PROFILE —

牙虎会（サーベルタイガー）に所属する、通称"ダブルタイガー兄弟"の兄。あらゆる格闘技に精通しており、最強の名をほしいままにしている。



ごうだ

初出作品『ダウンタウン熱血物語』

PROFILE 高校：宝陵高校

曲がったことが嫌いな正義漢で、人望も厚い。さおりという体が弱くて可憐な妹がおり、妹をかばっているうちに心身ともに鍛えられた。



りゅうじ

初出作品『ダウンタウン熱血物語』

PROFILE 高校：冷峰学園

りゅういちの双子の弟。兄と同様、格闘の達人。得意技である旋風脚と天殺龍神拳は強力で、兄弟でくにおとりきを苦しめた。



とらじ

初出作品『熱血格闘伝説』

PROFILE —

牙虎会（サーベルタイガー）に所属する、ダブルタイガー兄弟の弟。兄に劣らず最強の名に恥じない実力の持ち主。



TIPS "ダブルドラゴン兄弟"の由来

ダブルドラゴン兄弟の元ネタは、当時『くにおくん』シリーズを発売していたテクノスジャパンの『ダブルドラゴン』が由来。主人公のビリーとジミーが、りゅういちとりゅうじと対になっており、りゅういちたちの必殺技"旋風脚"や"爆魔龍神脚"も、『ダブルドラゴン』が由来の技だ。

アークシステムワークスの25年間の歴史

株式会社アークとしてスタートした時代から現在にいたるまで、アークシステムワークスには25年もの歴史がある。現在までに開発・発売されたタイトルを交えつつ、その歩みを追っていこう。

1988~1995年頃 開発会社として創業してから自社販売へいたるまで

1988年に開発会社として立ち上がった株式会社アーク。この当時開発していたタイトルは『ダブルドラゴン』のような、アーケードゲームの移植作品であった。1991年に会社を横浜市港北区へと移転し、現在の社名"アークシステムワークス"へと改名。アーケードゲームの移植だけでなく、他社版権のキャラクターを題材にした『美少女戦士セーラームーンR』のようなゲームも開発していく。なお、開発するゲームのジャンルは幅広く、機種もファミリーコンピュータ、スーパーファミコン、PCエンジン、メガCDと多岐にわたっていた。そして、1994年12月3日にソニー・コンピュータエンタテインメントからPlayStationが発売され、これをきっかけに自社販売を開始。記念すべき第1作は1995年9月22日発売の『エグゼクター』となっている。

1994年までにアークシステムワークスが開発に参加した代表的なタイトル

発売日	機種	タイトル
1988年10月1日	セガ・マークⅢ	ダブルドラゴン
1989年3月1日	PCエンジン	はにいいんざすかい
1990年8月25日	アーケード／メガドライブ	マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー
1991年12月28日	ゲームギア	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
1993年7月23日	メガCD	聖魔伝説サザンアイズ
1993年12月29日	スーパーファミコン	美少女戦士セーラームーンR

1995~2000年頃 自社オリジナルタイトルの開発

1995年には、自社販売の『ウィザーズハーモニー』がPlayStationとセガサターンで合計10万本以上のヒットを飛ばす。1996年は、他社販売のゲームタイトルの開発をしつつ、『ウィザーズハーモニー』の続編にあたる『ウィザーズハーモニー2』を開発していた。1998年には看板タイトル『ギルティギア』を発売し、1999年には自社開発のアドベンチャーゲーム『プリズマティカリゼーション』を発売。以降は自社販売ではなく、開発メインで事業を進めていく。



◀『ウィザーズハーモニー』シリーズは初期の看板タイトルだった。



◀『プリズマティカリゼーション』は、ドリームキャストにも移植された。

2000~2007年頃 『ギルティギア』シリーズを中心としたゲームの開発

2000年には『ギルティギア ゼクス』をアーケードでリリースし、2001年には自社オリジナルタイトル『ディジタル・ホームズ』を発売した。この時期の『ギルティギア』シリーズはサミーやセガが販売する形となり、アーケードやPlayStation2を中心に多数のシリーズ作品が開発された。また、2005年には人気アニメを題材とした『北斗の拳』のアーケード用対戦格闘ゲームを開発。アークシステムワークス=対戦格闘ゲームを手がけるメーカーとして、周囲に認知されていくことに。



◀『ギルティギア イスカ』では、最大4人同時での対戦格闘ゲームに挑戦した。



◀『ディジタル・ホームズ』はWeb小説としても展開しているタイトルだった。

2007年以降 本格的に自社販売に突入

2007年からは本格的に自社販売を開始。Wiiウェア用ダウンロード専用タイトルとして、『おきらくピンボンWii』などをリリースしつつ、他社作品の販売も開始し、順調に業績を伸ばした。アーケードでは『バトルファンタジア』をリリースし、対戦格闘ゲーム方面では2Dだけでなく、3Dグラフィックにも力を入れ始める。

そして2008年からは『ブレイブルー』シリーズをリリース。業務を拡大し、自社タイトルのグッズ販売などにも力を入れ始め、現在にいたる。



▲『ブレイブルー』シリーズの発売により、『ギルティギア』シリーズとは違った新たなファン層を獲得した。



▲『りき伝説』や『熱血硬派くにおくん すぺしゃる』など、『くにおくん』シリーズの新作も精力的に発売している。



とってもE麻雀

SPEC

配信日:2012年9月12日
機種:PlayStationVita(DL)
ジャンル:テーブル
備考:アーケードでも稼働
PlayStation4(DL)でも配信予定(P.245)

PlayStationVita&アーケードで人気の本格麻雀ゲーム

学園にいる5人のヒロインと麻雀を楽しむことができる本格麻雀ゲーム。家庭版だけでなく、アーケードでも遊べるようになった。

ごほうびアリの美少女麻雀ゲーム

学園を舞台に繰り広げられる5人のヒロインとの麻雀勝負でミッションクリアを目指し、ごほうびイラストを手に入れていく麻雀ゲーム。ゲームの流れは、対局したいヒロインを選択して勝負に挑むというシンプルなものだが、対局にさまざまな勝利条件が設定されているのがポイント。これらの勝利条件を満たさないと、対局に勝利してもミッション成功にはならないという特徴を持つ。また、対局中はフルボイスとなっているため、ヒロインたちの感情の変化を表情と合わせて楽しむことができる。



▲ごほうびイラストの画面をこすると、イラストに変化が生じる。どんな変化が現れるかは、その目で確かめてほしい。

イカサマアイテム

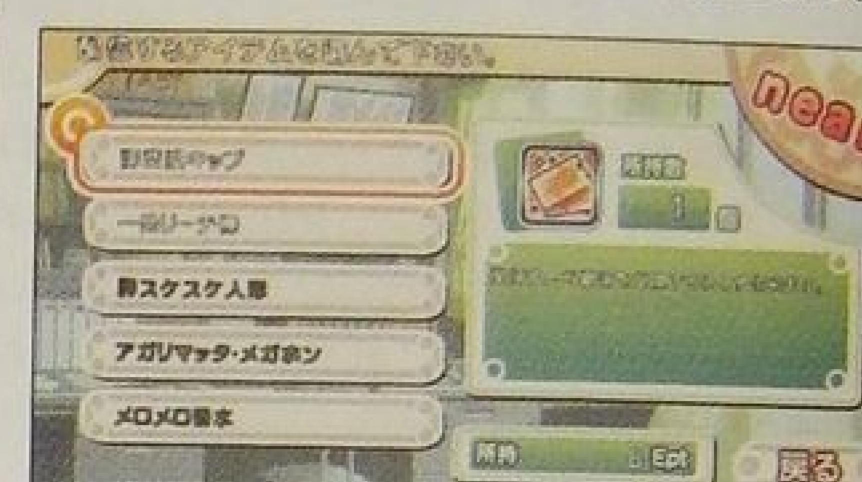
最初に牌が配られた時に任意の牌を交換したり、対戦相手の和了(あがり)を無効化したりできるアイテム。これらを活用すれば、麻雀が苦手なユーザーでも難易度が高いミッションをクリアしやすい。



◀イカサマアイテムはアイテムショップでゲーム内通貨を使うことで購入できる。

nearによるアイテム配信

PlayStationVitaの"near"に対応しており、イカサマアイテムを他のユーザーに配信できる。また、配信後はアイテムショップで使える"福引券"が手に入り、新しいイカサマアイテムが入手可能となる。



◀nearを活用することで、序盤からイカサマアイテムを多用することも可能。



朝霧 ましろ(あさぎり ましろ)

CV 古木 のぞみ

PROFILE 学年:1年生/年齢:16歳

ドジでおっちょこちょいの女の子。自分のことを麻雀が強いと思っているが、実はそこまで強くはない。考える前に口が出るため、損することが多い。







中埜 沙紀(なかの さき)

CV 松嵜 麗

PROFILE 職業:新任教師/年齢:23歳

新しく学園にきた新任教師。口調が男っぽく負けず嫌いな性格をしており、負けると勝つまであきらめないことが多い。麻雀はたしなむ程度の腕前。





TIPS さらにムフフなシークレットイラスト

アイテムショップで福引券を使うと、イカサマアイテムだけでなく、"イラストピース"というアイテムも入手できる。これはイラストごとに16個あり、すべて集めることでごほうびのシークレットイラストが解放されるという、本作のやり込み要素の1つとなっている。



西園寺 葉月(さいおんじ はつき)

CV 森谷 里美

PROFILE 職業:理事長/年齢:29歳

二代目の理事長。年齢以上に色気があり、仕草や立ち振る舞いに上品さを感じさせる。学園を愛しており、よく生徒と交流(麻雀)をしている。







椿野 詩朱(つばきの しず)

CV 加隈 亜衣

PROFILE 学年:1年生/年齢:15歳

素直でおとなしい女の子。容姿端麗で成績も優秀なのでファンが多い。しかし、麻雀などの勝負事では感情が高ぶって空回りしてしまうことが多い。







相坂 ひかり(あいさか ひかり)

CV 五十嵐 裕美

PROFILE 学年:3年生/年齢:18歳

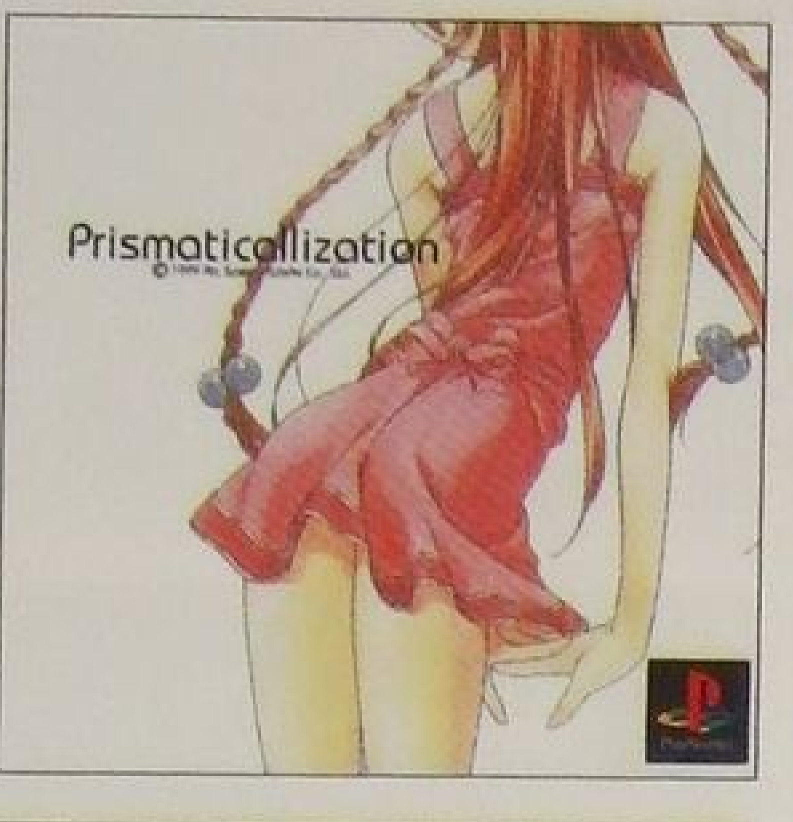
学園のカリスマ生徒会長。気さくで誰とでも自然に平等に接することができ、みんなからの信頼も厚い。楽しいことを求めて、最近麻雀を始めた。





TIPS DLCによるキャラクターの追加

アーケード版では最初から5人と対戦できるが、PlayStationVita版では椿野詩朱と相坂ひかりが追加DLCとして配信されている。なお、椿野詩朱が印刷された関連グッズ"とってもEティッシュ"は、声優の杉田智和氏(P.232)をはじめ、多くの男性ファンに衝撃を与えた。



プリズマティカリゼーション

SPEC

発売日：1999年10月28日
機種：PlayStation
ジャンル：サークレイト・アドベンチャー
備考：ドリームキャスト、PlayStation（ゲームアーカイブス）でも発売

“同じ1日”からの脱却を目指すサークレイト・アドベンチャー

　不思議なオブジェの力で繰り返される“同じ1日”から脱却するために行動する主人公・射場荘司と、苦しみを抱えている5人のヒロインによるサークレイト・アドベンチャー。同じ日々を何度も繰り返すという珍しいシステムと、それぞれまったくタイプの違うヒロインとのふれ合いを楽しめる。また、哲学用語を多用した複雑で独特な言い回しも話題を呼んだ。



1



2



3



4



5



射場 荘司（まとば そうじ）

PROFILE ―

　受験の先に人生の意義を見出せず苦悩している高校生。豊富な知識に裏打ちされた知性で、周囲のトラブルを解決できるだけの能力を持つ。

1 鳴川 澄香（なるかわ すみか）

PROFILE 身長：157cm／血液型：A型／年齢：15歳

　天真爛漫で物怖じしない性格をしている普通の女子高生。積極的に他人と付き合おうとするが、相手の心中を察しない失言をすることもある。

2 柊 明美（ひいらぎ あけみ）

PROFILE 身長：159cm／血液型：B型／年齢：17歳

　荘司の幼なじみで活発なタイプ。家にいるよりも外出することを好んでいる。なお、親が教師であるためか、成績はそれなりに良好。

3 沢村 雪乃（さわむら ゆきの）

PROFILE 身長：155cm／血液型：A型／年齢：15歳

　外で遊ぶよりも本を読んでいることを好む、おとなしい女性。自分に自信がないため、人と接する時は自分を抑えてしまいがちになる。

4 琴原 みゆ（ことはら みゆ）

PROFILE 身長：142cm／血液型：AB型／年齢：11歳

　無口で感情を表に出さない奇妙な小学生。幼いながら自己分析ができており、自分が人と比べて変わっていることを自覚している。

5 木ノ下 さより（きのした さより）

PROFILE 身長：161cm／血液型：O型／年齢：23歳

　おっとりしたお姉さん。天然ボケなところがあり、ぼんやりすることを好んでいる。家事全般をそつなくこなすが、料理だけは苦手。

謎の男

PROFILE ―

　ペンションの周辺をうろついている男。とある不健全な野望を果たすために、荘司たちの前に立ちふさがる。





TIPS 状態の“記録”によって展開が変化

『プリズマティカリゼーション』は1日が何度も繰り返される物語で、繰り返されるたびにキャラクターの記憶がリセットされる。しかし、2回目以降のループからは、その日の出来事を5つまでプレイヤーが記憶でき、その状態を保ってループすることで展開が変化していく。



アナザータイム アナザーリーフ 鏡の中の探偵

SPEC

発売日：2009年4月23日
機種：ニンテンドーDS
ジャンル：時遷アドベンチャー
備考：―

女子高生がタイムリープする推理アドベンチャー

時空をさかのぼって事件を解決していく時遷（ときうつし）アドベンチャー。空間や言葉を切り取ってヒントを得ていく“Cut&Action”というユニークなシステムを搭載している。



1


2




3


4


5


6


7


8


9


10


11


1 桜音 楓（さくらね かえで）

CV 井上 麻里奈　PROFILE 年齢：15歳

生粋のお嬢様で容姿端麗という、誰もがうらやむ少女。中学卒業後に最愛の母親を亡くしてしまい、絶望の淵に取り残されてしまう。

2 朱葉（あけは）

CV 井上 麻里奈　PROFILE 年齢：15歳

楓が母親から譲り受けた手鏡を通して現れる人格。楓と違って勝ち気な性格をしており、トラブルやおもしろいことを好む。

3 水品 昴（みずしな こう）

CV 鈴村 健一　PROFILE 年齢：15歳

楓が入学式の当日に学校に向かう途中ですれ違った青年。クールな外見をしているが、内に正義感を秘めており、楓に協力している。

4 小野内 悠人（おのうち ゆうと）

CV 菅沼 久義　PROFILE 年齢：15歳

小柄で元気いっぱいな、かわいい男の子。楽しいことを求めており、よくトラブルを引き起こしているが、反省はまったくしていないタフな心を持つ。

5 和泉 こころ（いずみ こころ）

CV 相沢 舞　PROFILE 年齢：15歳

愛用のノートPCを抱えてよく恍惚状態になる不思議な女の子。ゲームをこよなく愛しており、その腕前はクリアできないゲームがないほど。

6 黒谷 桃子（くろたに ももこ）

CV 井上 富美子　PROFILE 年齢：24歳

St.モンフォール学院に勤めている国語教師。パンクロックを愛しているため、露出度が高い派手な服装を好んで着用している。

7 渡瀬 陸斗（わたせ りくと）

CV 丸山 徹　PROFILE 年齢：26歳

St.モンフォール学院の数学教師。神経質な性格をしており、生徒からの評判はイマイチ。汚いものを嫌っており、いつも手袋を着用している。

8 秋月 透也（あきづき とうや）

CV 田中 秀幸　PROFILE 年齢：26歳

St.モンフォール学院で起きた事件を担当している刑事。警察官とは思えない独特の雰囲気を発しているが、非常に優秀な切れ者。

9 白川 菊乃（しらかわ きくの）

CV 中原 麻衣　PROFILE 年齢：33歳

St.モンフォール学院の校長先生。少女のようなかわいらしい容姿と穏和な性格から、生徒は彼女にフレンドリーな態度で接している。

10 カグラ・ウルヴァース

CV 池辺 久美子　PROFILE 年齢：15歳

見る者を圧倒する美しさを持つハーフの女の子。他人との馴れ合いを嫌っており、自分にはかかわらないでほしいと思っている。

11 ルイス・シルヴァーストーン

CV 越田 直樹　PROFILE 年齢：不明

年齢や国籍など、そのすべてが謎に包まれている修道院の修道院長。膨大な知識を持つ博識な人物で、多くの礼拝者から信頼を得ている。

TIPS プロローグなどを描くWebノベル

本作の公式サイトでは、本編とは別の物語を描くWebノベルが掲載されている。その内容は、主人公の桜音楓が、もう一つの人格である朱葉に出会う前のストーリーと、楓の親友である香織とケンカをした話を描くもの。本編のプレイ前でもプレイ後でも楽しめるものとなっている。



レアランドストーリー 少女の約束

SPEC

発売日：2009年7月23日
機種：PlayStationPortable
ジャンル：育成・恋愛シミュレーション
備考：PlayStationPortable（DL）でも発売

2つのパートを楽しめる育成・恋愛シミュレーション

ヒロインのチリアを育成する"育成パート"と、さまざまなキャラクターと出会える"ADVパート"を楽しむことができる育成・恋愛シミュレーション。400以上のイベントシーンが用意されており、プレイ内容で変化するエンディングは30種類以上存在する。

1


2


チリアの衣装パターン



3


4


5


6


7


8


9


1 ヒロ

CV 一　PROFILE 年齢：16歳

レアランド王国の若き男爵。幼い頃から先代男爵らによる騎士教育を受けており、先の戦争でも勝利に大いに貢献した。

2 チリア

CV 本多 陽子　PROFILE 年齢：不明

ヒロによってチリアと名付けられた謎の少女。素直で優しく、好奇心が旺盛な性格をしている。現在は記憶と知識をすべて失っている。

3 アイビー

CV 加藤 有希子　PROFILE 年齢：16歳

15歳の時に戦争が始まり、薬草の行商を営む家族とはぐれてしまった女の子。旺盛な食欲を満たすためにスリをはたらいている。

4 ソマリーナ

CV 吉田 真弓　PROFILE 年齢：15歳

レアランド王国のわがままなお姫様。唯一心を許している家族と不自由のない生活をしているものの、言い知れぬ寂しさにおびえている。

5 フェイ

CV 早見 沙織　PROFILE 年齢：17歳

St.コアランドで学問を修め、女神官候補に抜擢された才女。16歳の時に結婚した王城の衛兵を、戦争の最中に失ってしまう。

6 グアナ

CV 桑島 法子　PROFILE 年齢：17歳

レアランド王城護衛隊長を務める少女。息子の誕生を願っていた父親から"グレイ"という男性名で呼ばれていることに心を痛めている。

7 ルーイ

CV 石井 一貴　PROFILE 年齢：18歳

幼少時にヒロとともに先代男爵のもとで騎士教育を受けていた、才気あふれるレアランド王国の王子。ソマリーナとは兄妹の関係にある。

8 ドゥマ

CV 椿 世奈　PROFILE 年齢：12歳

ヘアデザイナーになる夢を持つ少年。大人びた考えをしており、戦災で年上の"お兄ちゃん"に助けられた経験から、自身も施設への寄付を行う。

9 ミロ

CV 石田 彰　PROFILE 年齢：16歳

ある日突然ヒロの前に現れた、自称"男爵家の隠し子"。相当な自信家で、しばしば爵位の継承を要求してヒロにつっかかってくる。

TIPS 恋愛重視のエンディング

『レアランドストーリー』のエンディングは、1回のプレイでヒロとチリアそれぞれのものを見ることができる。ヒロには各女性キャラクターとのカップリングエンド、チリアにはヒロを含めた各男性キャラクターとのカップリングエンドが用意されている。



『脱出アドベンチャー』シリーズ

さまざまな謎に立ち向かう脱出アドベンチャー

私立逢魔学園高校に通う時野若留たちが、さまざまな謎を解き明かして密室からの脱出を目指す脱出アドベンチャー。"アドベンチャー"、"探索"、"分解・パズル"を軸にしており、謎を解き明かすことで物語の核心へと進んでいくシステムが好評を博した。

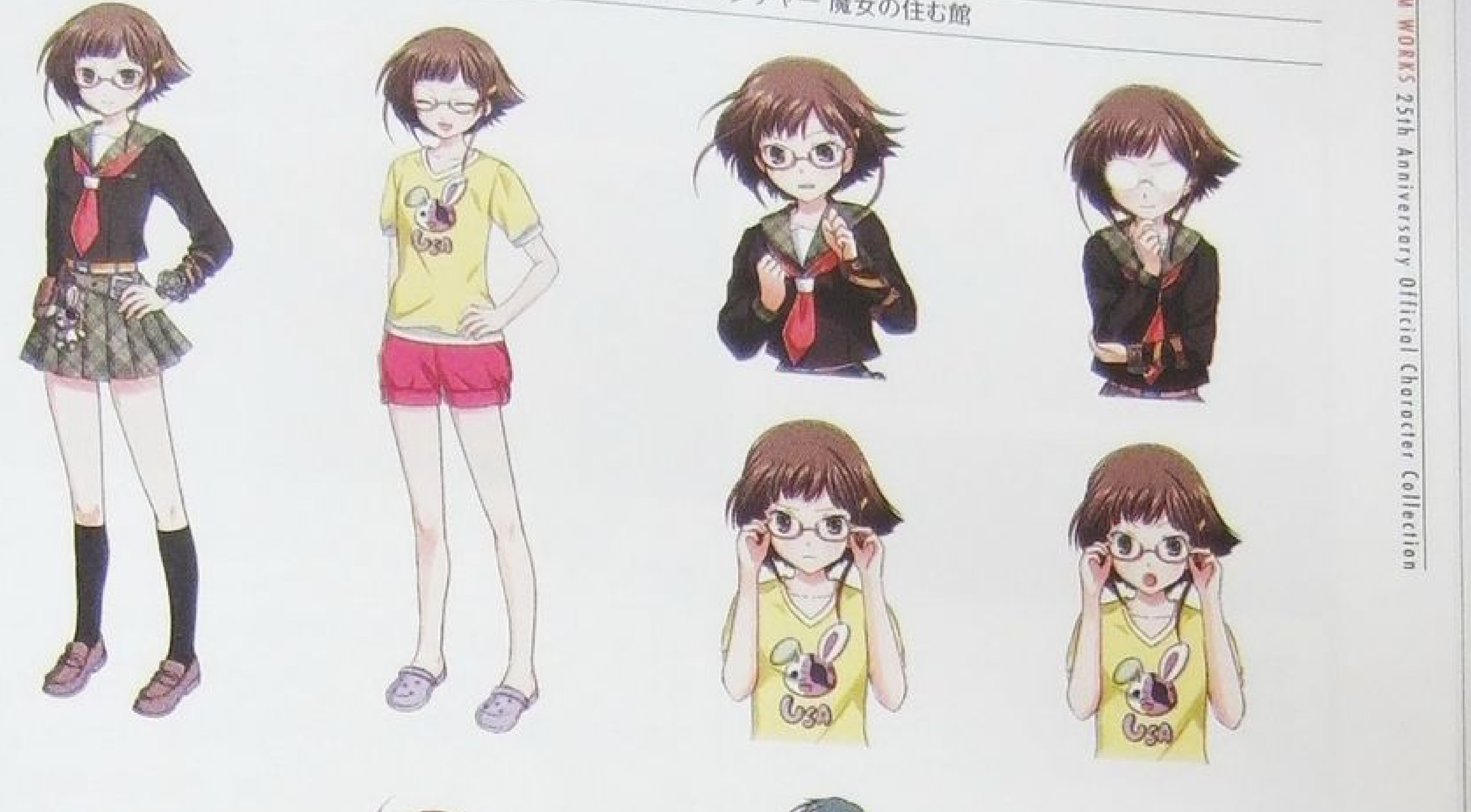




関連作品

配信日	機種	タイトル
2012年8月1日	ニンテンドー3DS（DL）	脱出アドベンチャー 旧校舎の少女
2012年12月19日	ニンテンドー3DS（DL）	脱出アドベンチャー 魔女の住む館

1



2



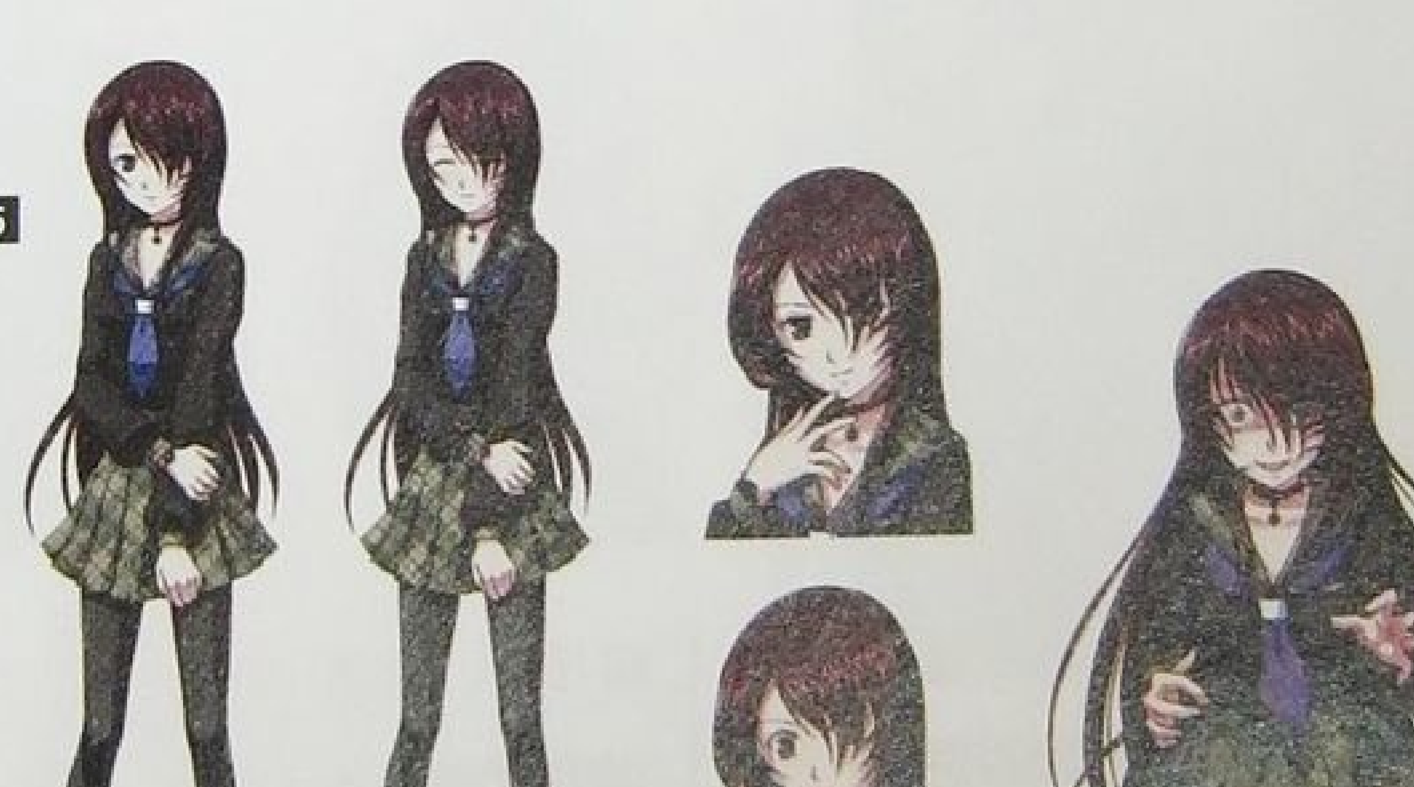
3



4



5



1 時野 若留（ときの わかる）

初出作品『脱出アドベンチャー 旧校舎の少女』

私立逢魔学園高校に通う1年生の女の子。手先が器用で、腕時計"クロノテクト"を使って、さまざまなものを"分解・修理" することができる。

2 鍛冶野 彦道（かじの ひこみち）

初出作品『脱出アドベンチャー 旧校舎の少女』

若留の幼なじみ。面倒くさがり屋だが義理堅く、まっすぐな性格の持ち主。また、賭け事に強く、愛用の10面ダイスをいつも持ち歩いている。

3 須佐見 秀ノ介（すさみ しゅうのすけ）

初出作品『脱出アドベンチャー 旧校舎の少女』

若留のクラスに転校してきた少年。学園の噂について豊富な知識を持っており、若留と学園の噂話をして意気投合する。

4 千波 鏡華（ちなみ きょうか）

初出作品『脱出アドベンチャー 旧校舎の少女』

髪留めとして小さな鈴を使っている若留たちのクラスメート。控えめで天然な性格をしており、よく道に迷ってしまう。

5 柴ノ宮 葵（しのみや あおい）

初出作品『脱出アドベンチャー 魔女の住む館』

若留たちが出会った、妖しく微笑む黒髪の美女。私立逢魔学園高校の3年生ということを証明する青いタイを着用している。

TIPS 若留が時計を好きな理由

主人公の若留は無類の時計好きで、特に年代物の時計を見ると、目の色が変わり夢中になってしまう。そんな彼女の時計好きは、時計屋を営む祖父の影響が強い。若留は幼少時に両親を亡くしており、祖父に引き取られて生活を送っている。



ホシガミ

SPEC
発売日:2007年5月24日
機種:ニンテンドーDS
ジャンル:シミュレーションRPG
備考:—

新規要素を数多く盛り込んだ名作のリメイク作品

2002年にPlayStationで発売された『ホシガミ』のリメイク作。大きな力を持つ精霊と、彼らと心を通わせる"星神（ほしがみ）"の物語を描く。新規シナリオや通信機能によるアイテム交換などが追加されている。

1 
2 
3 
4 
5 
6 

1 ファズ

レイマリーとともに大陸に名を轟かせているバトルヘルパー（傭兵・義勇兵）。何事にも前向きで、つねに全力で行動する明るい性格をしている。

2 エレナ

旅先でファズが出会った謎多き少女。芯がしっかりしており自己主張も強いが、さっぱりとした性格をしているため、嫌みを感じさせることはない。

3 ティン

生意気でおちゃめなおてんば娘。ファズの幼なじみで、彼のことでは真剣な面を見せる。実は寂しがり屋で、誰かに認めてほしいという願望を持つ。

4 カーシャ

トレジャーハンターに拾われた戦災孤児。お宝に目がなく、意地っ張りで寂しがり屋な性格をしているが、孤児をかわいがる優しい一面もある。

5 レイマリー

ファズに剣を教えた師匠。幼少時からファズと暮らしている親友で、行動をともにしている。無口で孤独を好む性格で、人の存在意義に悩んでいる。

6 シルファトス

強力な風のコインフェイムを操る風の塔の守護者。長命な一族であり、年齢は不明。大陸の未来を案じて、ファズと行動をともにすることを決意する。



アパシー ～鳴神学園都市伝説探偵局～

SPEC
発売日:2007年10月25日
機種:ニンテンドーDS
ジャンル:学園ミステリーアドベンチャー
備考:—

謎と恐怖に立ち向かうミステリーアドベンチャー

鳴神学園オカルト同好会が、学園内に広がる都市伝説の真相に迫っていくアドベンチャーゲーム。物語が複雑に枝分かれしており、選んだ選択肢やプレイ回数によってさまざまな展開を迎えることになる。

1 
2 
3 
4 
5 

1 賽臥 隆恭（さいが りゅうすけ）

PROFILE 身長:173cm／体重:58kg／年齢:15歳

万物の正邪を見抜く眼を持つ高校生。入学前から、OBである神ヶ崎からオカルト同好会への勧誘を受けているが、本人にその気はなく、辟易している。

2 神ヶ崎 翔（じんがざき しょう）

PROFILE 身長:173cm／体重:56kg／年齢:18歳

隆恭をオカルト同好会の一員とするため、何かと学園や家を訪れて世話を焼くおせっかいな青年。目立たない能力だが、絶対的強運の持ち主。

3 富樫 美波（とがし みなみ）

PROFILE 身長:162cm／体重:50kg／年齢:17歳

一度見たもの、聞いたものを忘れない抜群の記憶力を持つ才女。つっけんどんな話し方をするが、実は面倒見のいい姉御肌な性格をしている。

4 日暮 太郎（ひぐらし たろう）

PROFILE 身長:146cm／体重:48kg／年齢:16歳

隆恭の先輩で、個性の強いオカルト同好会のメンバーの中では地味で目立たず、空気のような存在になっている。とある特殊能力を持つ。

5 倉持 千夏（くらもち ちなつ）

PROFILE 身長:143cm／体重:37kg／年齢:14歳

都市伝説に精通している怖がり屋な中学生。語尾に"ニャン"や"ワン"をつけるなど、独特なしゃべり方をしており、一部の間では千夏語と呼ばれている。

TIPS 日暮太郎の特殊能力とは？

『アパシー ～鳴神学園都市伝説探偵局～』に登場する日暮太郎は、変装と演技の達人である。変装する対象は、自身の背格好さえ近ければ老若男女を問わず、その腕前は日頃から接している人間でさえ見分けられないほど。



マジカルビート

SPEC
稼働日:2012年5月31日
機種:アーケード
ジャンル:オチモノ系ビートアクション
備考:PlayStationVita(DL)でも配信予定(P.245)

"音ゲー"の要素を組み込んだ新感覚パズルバトル

音楽ゲームとパズルゲームの要素を組み合わせた新感覚パズルゲーム。BGMのリズムと連動した"ビートシンクロゲージ"システムが特徴的で、対戦に深みを与えている。なお、追加キャラクターとして『ブレイブルー』シリーズのキャラクターなども参戦している。

エー子

はるか昔に人型ビート兵器として作られた人造人間。素直な性格をしており、今は人造人間の頃の記憶を失っている。

ホリデー

明るい金髪がキュートなエー子の友だち。エー子と同じく人型ビート兵器として作られた過去を持つが、その記憶はない。

シリアルK

エー子とは違い、過去の記憶を持っている人型ビート兵器。顔のキズと物静かな態度が実力派の雰囲気を漂わせる。

コケシロボ

世界大戦のときに作られたビートバトルロボ。現在は人類が絶滅して世界から戦争がなくなったため、趣味で戦っている。

フラワルン

なんでもその場のノリで決めてしまうロックなフラワー。自分のことをこよなく愛しているナルシスト。

オンドリ

音を食べて生きていると言われる伝説の鳥。その鳴き声は美しいと噂されているが、聴いた者は誰もいない。

サリー

ナワバリに入ってくる者に対して襲い掛かる、短気な女の子。好戦的な性格をしているが、趣味は意外にもお菓子作り。

タコ八

のんびりした性格をしている、海の中に住むタコ怪人。平和を愛しているため、平和を乱そうとする者を嫌う。

ワルパッカ

悪いことを考える趣味を持つアルパカ。なお、悪いことは考えるだけで、実際にしないというポリシーがある。

U-レイ

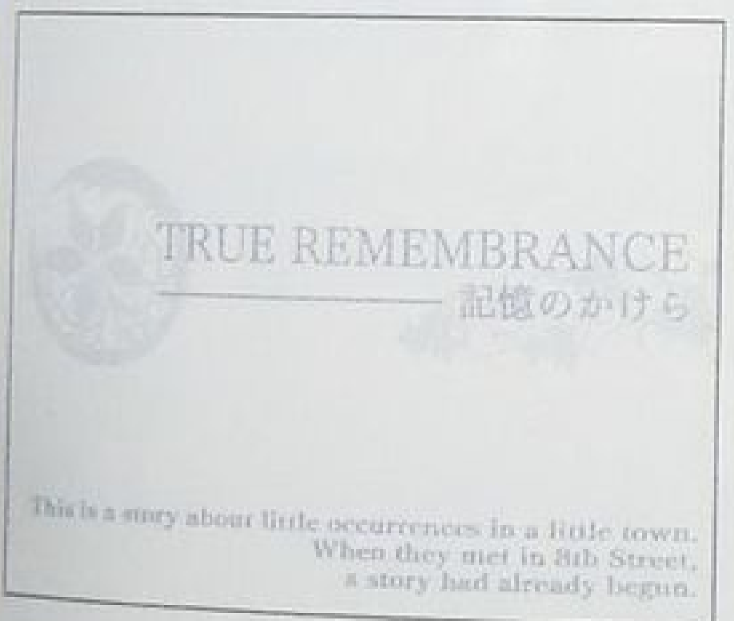
ニホン出身のウラミオバケ。人類が絶滅した今、過去のことをいろいろと知っている数少ない存在。

イナバ

いじわるな性格をしたウサギの女の子。危険な遊びをするのが大好きで、いつも悪いことをしている。

マジョルカ

トラブルメーカーの魔法使い。危険な実験を好んでおり、この実験により事件を引き起こしている。



トゥルー リメンバランス 記憶のかけら

SPEC
配信日:2012年2月22日
機種:ニンテンドー3DS(DL)
ジャンル:ビジュアルノベル
備考:—

多くのユーザーが涙したビジュアルノベルのリメイク

里見しば氏が手がけた名作ビジュアルノベル『トゥルー リメンバランス』のリメイク作品。記憶を封じる職業"封士"と、忘れたい記憶を持つ人々の出会いによって生まれる悲しく温かな物語を描く。VOFAN氏によって一新された鮮やかなイラストや、原作にはない新シナリオを楽しめる。

1

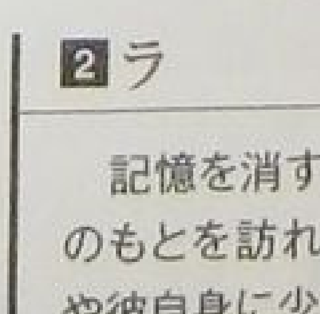
2

3


1 クロメ
封士を生業とする青年。ひねくれ者だが、仕事には真面目に取り組むという一面を持つ。

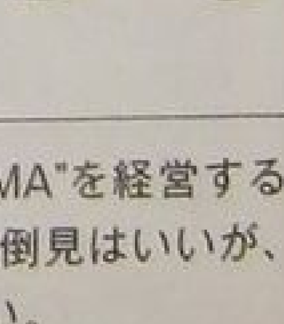
2 ラ
記憶を消すことを望み、クロメのもとを訪れた少女。外の世界や彼自身に少しずつ興味を持つ。

3 キョウ
喫茶店"AROMA"を経営する封士。器用で面倒見はいいが、調子に乗りやすい。

マール

裕福な家庭に育つ、謎の少年。自分が生まれてから15年間の記憶すべてを消すことを望んでおり、クロメのもとを訪れた。

リップス

街で封士を営みながら暮らしている女性。患者に唇で触れることによって記憶処理を行っている。なお、封士としてのランクはF級。

イーリャ

一見おとなしそうだが、実は感情豊かな女性。16歳の時に父親から捨てられた過去を持つが、父を忘れられないことに悩んでいる。

アナライ

街に住む高名な封士。S級封士として広く知られている。また、"意識の門番"など、封士について多数の著書を残している。

TIPS 『マジカルビート』の追加キャラクター
『マジカルビート』では、2013年7月12日時点で以下のキャラが追加されている。ラグナ、ノエル、ツバキ、タオカカ、アラクネ、プラチナ、マコト、ジン、ハザマ、カルル、レイチェル、ココノエ、橙八、Es、ひなた、久音、冥、エルス、リッパー、ゼクス、林檎、アハト。



ダマスカスギヤ

SPEC

配信日：2012年11月26日
機種：モバイル
ジャンル：ロボカスタマイズシミュレーション
備考：PlayStationVita（DL）でも配信予定（P.244）

オリジナル機体を駆る ロボットカスタマイズシミュレーション

人類存亡の危機にある遠い未来を舞台としたシミュレーション。"ギヤ"と呼ばれるロボット同士の対戦と自由なカスタマイズを楽しめる。



1



3



2



4



1 レギンレイヴ+

ギヤ開発のパイオニアである"アツガ社"が初期に発表した機体。強力と名高いアツガ社製機体の中でも、驚異的なスピード性能を誇る。

2 ランゴスタ・アス

アメリカ軍の流れを汲む元警備会社"デルフィン社"製の高機動機体。複数機体との同時戦闘を想定し、機動力に特化したカスタマイズが施されている。

3 ヴァリアントII

ドイツの元国営重工企業である"ユース社"製の高バランス機体。さまざまな作戦行動に適応できるよう、汎用性を重視したシステムを実装した。

4 カジェル改

スペインの元海運貿易会社である"C.N.M.社"製の機体。劣悪な環境下での任務を想定しており、装甲と耐久性に優れている。

アプリダウンロード

Mobage

App Store

Google Play



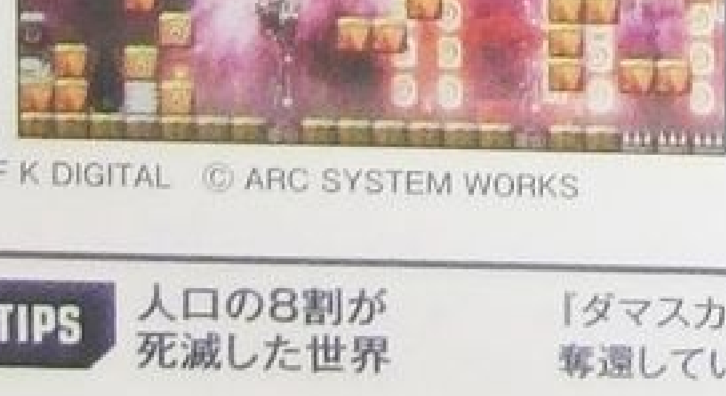
疾風のうさぎ丸 ―恵みの珠と封魔の印―

SPEC

配信日：2012年10月10日
機種：ニンテンドー3DS（DL）
ジャンル：アクションパズル
備考：―

パズルの要素を加えた 探索アクション

トラップやモノノケの中を潜り抜けるアクションパズル。荒廃した村に立ち寄ったうさぎ丸が、さらわれた村人を救うため、モノノケに立ち向かう。



1





2





1 うさぎ丸

風の向くまま気の向くまま、各地を旅する若者。旅の途中に立ち寄った村でトヨウケビメと出会い、村人をモノノケたちから救出することを快諾する。

2 トヨウケビメ

空から降ってきた謎のうさぎ。モノノケたちに捕えられた村人の救出をうさぎ丸に依頼する。なお、ゲーム中ではステージ攻略のヒントを教えてくれる。

TIPS 人口の8割が死滅した世界

『ダマスカスギヤ』は、暴走したギヤによって世界の人口の8割が死滅している世界を舞台に、ギヤを制御できるようになった人類が都市を奪還していくというストーリー。ゲーム中の戦場は、要塞都市"トウキョウ"となっており、日本を奪還するのが目的となる。



『キャッスル コンカラーヒーローズ』シリーズ

惑星を救うために戦う タクティクスシミュレーション

全9章からなる本格的なタクティクスシミュレーション。宇宙統一を掲げて星々を侵略する帝国軍から、惑星"グリーンプラネット"を守るために立ち上がった反乱軍の戦いを描く。



関連作品

配信日	機種	タイトル
2011年12月28日	ニンテンドーDSiウェア	キャッスル コンカラー ヒーローズ
2012年10月17日	ニンテンドーDSiウェア	キャッスル コンカラー ヒーローズ2

1

2

3

4

5

6


1 AW

初出作品「キャッスル コンカラー ヒーローズ」

反乱軍のメンバーに加わった新入り。帝国軍とは何か因縁があるようだが、詳細は不明。

2 ヴェロニカ

初出作品「キャッスル コンカラー ヒーローズ」

かつての反乱軍のリーダー。グリーンプラネット革命のために多くの英雄を集めている。

3 ヴィンセント

初出作品「キャッスル コンカラー ヒーローズ」

牢獄に収監されていたところをヴェロニカたちに解放された英雄。争いを好まない性格。

4 ジェシカ

初出作品「キャッスル コンカラー ヒーローズ」

帝国軍の指揮官の1人。AWのことを脱走犬と呼び、高慢で人を見下した態度をとっている。

5 フランキー

初出作品「キャッスル コンカラー ヒーローズ」

ジェシカと同じく帝国軍の指揮官の1人。ヴェロニカと面識があり、よく軽口を叩いている。

6 ヴィロスト

初出作品「キャッスル コンカラー ヒーローズ」

皇帝がグリーンプラネットに送り込んだ指揮官。新政府の中心人物で、民に重税を強いている。

どぎめぎ インリョクちゃん

SPEC

配信日:2013年5月29日
機種:ニンテンドー3DS(DL)
ジャンル:ステージクリア型アクション
備考:—

魔物をときめかせる矢を放つ 腐れキューピッドの物語

神様に魔界に放り込まれたキューピッドのインリョクちゃんが、魔物同士を矢で衝突させて昇天させていく。矢の撃ち方やジャンプの仕方によって多彩なアクションが可能。



1

2


1 インリョクちゃん

キューピッドとしてはどんなものでもカップルにさせるほど優秀だが、神様にはなんでもかんでもやり過ぎだと思われている。通称"腐れキューピッド"。

2 悪魔

鏡ばかり見つめて自分の美しさにのめり込んでいる、トキメキ不足の悪魔。その正体はちびっ子悪魔だが、巨大美女悪魔に変身して化粧などを楽しんでいる。

TIPS インリョクちゃんが魔界へ来た理由

インリョクちゃんは適当な組合わせでカップルを作ってしまったため、"腐れキューピッド"となった。彼女の髪飾りのハートの色が灰色なのも、その影響だ。見かねた神様は、"魔物同士をカップルにできたら魔界が平和になる"という閃きのもと、魔界へインリョクちゃんを送り込んだ。

その他の作品のキャラクター

アークシステムワークスは、これまでに紹介してきたタイトル以外にも数多くのゲームを世に送り出している。ここでは、さまざまなタイトルと登場キャラクターをピックアップして紹介していく。気になるタイトルやキャラクターが見つかったら、ぜひプレイしてみてほしい。



アークスタイル：シンプル麻雀3D

配信日	機種
2011年11月30日	ニンテンドー3DS（DL）

3DSでお手軽に麻雀を楽しむことができるゲーム。"シンプルイズベスト"を心がけており、初心者でも遊びやすく作られている。

利一 はじめ（りいち はじめ）



麻雀を始めたばかりの男性。アリスと同じく、順子（シュンツ）を作ることを心がけており、平和（ピンフ）を軸にした基本に忠実な麻雀を打つ。

面前 かごめ（めんぜん かごめ）



相手に振り込まないことを第一に考えている手堅い女性。他のプレイヤーがリーチをかけると、安全な牌以外はいっさいきらなくなる。

車 染太郎（くるま そめたろう）



あまり物事を深く考えない青年。同じ種類の数牌や字牌を集めながら高得点を狙っていく、攻撃重視の麻雀を好んでいる。

アリス アルシール



麻雀初心者の女性。同じ種類の数牌を3つ並べて作る順子（シュンツ）を大事にしており、平和（ピンフ）という役を狙っている。

元禄斎 忠平（げんろくさい ただひら）



若い人が打つ麻雀を嫌っている初老の男性。2～8の数牌を集めて断么九（タンヤオ）という役を狙っていく手堅い麻雀を打つ。

風連 杏子（ふうれん きょうこ）



つねに高得点の和了（あがり）を目指す女性雀士。役作りのスピードにはこだわらず、同じ牌を3つ集める暗刻（アンコウ）を狙うスタイル。

赤ちゃん（あかちゃん）



ポンやチーなどの"鳴き"を多用する赤ちゃん。点数の高さにはこだわらず、和了（あがり）までのスピードを優先する麻雀を打つのが特徴。

ポンポン



何を考えているのか誰もわからない、変幻自在の打ち手で、とらえどころのない麻雀を打つ。なお、笹を食べるのが大好きなようだ。



アークスタイル：絶叫原始人 サムの大冒険

配信日	機種
2010年8月25日	ニンテンドーDSiウェア

とある地域の集落に住む原始人サムが、食糧を買うために"ホネ"を手に入れようと奮闘する横スクロールアクション。全22ステージで、さまざまなギミックを使ったアクションを楽しめる。

サム



つねにお腹を空かせている原始人。長老のムスメであるダイアナと結婚することを夢見ている。抜群の運動神経を持っており、どんなトラップがあったとしても彼を止めることはできない。

スミス



いろいろな武器を作ってくれる腕利きの鍛冶屋。非常に恐そうな見た目をしているが、実は心優しい頼れる男。なお、本人いわく、髪型はあくまでスキンヘッドであり、ハゲではないとのこと。

ダイアナ



長老のムスメであり、サムから好意を抱かれている美女。村の中では長老を差し置いて、一番偉いと言われている。ちなみに、サムは彼女の姿を見つけると、パワーが回復する。



エグゼクター

発売日	機種
1995年9月22日	PlayStation

最新鋭全域汎用スペースパワードトレーサー"エグゼクター"を駆り、迷宮と化した"惑星TUBOY"の内部を探索する3Dアクションシューティング。コクピットとクォータービューの2つの視点変更と、多彩な武装を使い分けるゲーム性が特徴。

エグゼクター



惑星探査船"スピンドリフト号"に搭載された最新鋭全域汎用スペースパワードトレーサー。エグゼクターは3機搭載されていたが、惑星の地表に着くまでに2機が撃破された。

TIPS その他のアーク作品ピックアップ①

『アークスタイル：ジュラシックワールド』［2010年11月24日配信／DSiウェア］センシやマジナイシといったさまざまな種類の原始人を操って、恐竜を倒していくリアルタイムストラテジー。タッチペンでの操作がメインとなるため、直感的に遊びやすい作りになっている。

おてがるパズルシリーズ アリスと魔法のトランプ

配信日	機種
2011年10月5日	ニンテンドー3DS（DL）

魔法学校の女生徒アリスとペットのニャムが、鏡の中に散らばった"悪魔のトランプ"を集めていくというパズルアクション。一定数のステージをクリアすると、おまけイラストが手に入る。

アリス



魔法学校に通う面倒くさがり屋な女の子。いい加減な性格をしており、遅刻しがち。また、ペットのニャムにはすぐ短気を起こしてしまう。

ニャム



アリスの家で飼われているかわいいペット。アリスから雑用を押しつけられることが多く、彼女の代わりに掃除や物探しなどをしている。

ガイアズ ムーン

配信日	機種
2012年7月25日	ニンテンドーDSiウェア

ガイア星で起こったエネルギーバランス崩壊の原因を突き止めるために冒険する横スクロールアクション。主人公は魔法の杖を持つ少年で、ワンボタンでプレイできるため、アクションが苦手な人でも遊びやすい。

アトレーユ



ガイア星に住む、魔法の杖"マイロ"を持つ少年。ガイア星に必要不可欠なエネルギーの異変に気付き、真相を突き止めるために冒険の旅に出る。

カモン！ヒーローズ

配信日	機種
2012年2月15日	ニンテンドーDSiウェア

主人公のアーチャーは泥棒で、じゃじゃ馬姫の誘拐犯。"氷の矢"、"爆弾矢"、"鉄の矢"の3種類の弓矢を使い分け、姫を助けにアジトまでやって来た英雄を撃退するアクションシューティング。

アーチャー



弓矢を扱う泥棒。じゃじゃ馬姫を誘拐した悪人だが、じゃじゃ馬姫をていねいに扱うよう部下に命じるなど、誠実な一面も持つ。



『狩王』シリーズ

	配信日	機種
①	2009年5月19日	Wiiウェア
②	2011年12月28日	ニンテンドー3DS（DL）
③	2012年10月3日	ニンテンドー3DS（DL）

①鹿狩　②鹿狩王　③鷹狩王

雄大な自然に生きる動物を対象にし、リアルなハンティングを追求したシューティングゲーム。森や人家などのマップがあり、ボウガン、ライフル、ショットガンを駆使したハンティングを楽しめる。なお、対象の動物はシリーズごとに異なる。

鹿（しか）



森などに現れる鹿。さまざまな体格の個体がおり、大型の鹿も存在する。

熊（くま）



どう猛な大型肉食獣。耐久力が通常の鹿よりもかなり高く、危険な存在。

メガロケロス



絶滅したと言われている伝説の巨鹿。希少種であるため、出会うこと自体が困難。

鷲（わし）



大空を優雅に旋回するように飛ぶタカの一種。"ピーヒョロロロロ"という特徴的な鳴き声をする。

ハゲワシ



大型のタカの一種。飛ぶルートが一直線で、また大型であることから、比較的狙いやすい。

ミサゴ



白と黒のコントラストが美しい鳥類。身体が小さいうえ、動きが素早いため、狙いにくい。



クルりんスッシー／にかくでスッシー

	配信日	機種
①	2012年9月12日	ニンテンドー3DS（DL）
②	2013年2月13日	ニンテンドー3DS（DL）

①クルりんスッシー　②にかくでスッシー

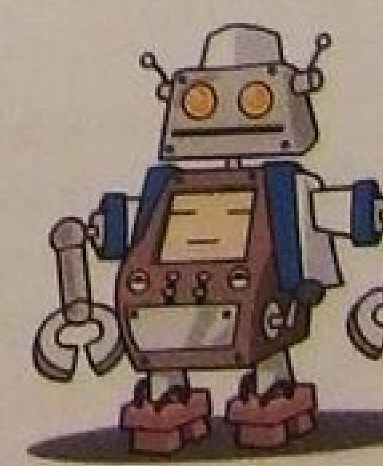
ネタを回転させてくっつけるタイプの『クルりんスッシー』と、二角取りを楽しめるタイプの『にかくでスッシー』の2作品が出ているパズルゲーム。ストーリーモードの他にフリーモードがあり、ハイスコアを追求したい人も楽しめる。

スッシー



寿司湖生まれの寿司職人。念願であった自分のおすし屋さんをついに開くことになったが、さらに腕を上げるため、再びロボ店長に指導を受けることになる。注文の多いお客様に四苦八苦している。

ロボ店長



"ロボ寿司"の店長で売上を第一に考えている寿司職人。頼りない職人ばかり雇ってしまっており、仕入れの量を間違えたり、仕込みが間に合わなかったりと、散々である。

TIPS その他のアーク作品ピックアップ②

『おてがるパズルシリーズ　ユリィとふしぎな迷宮』［2011年2月23日配信／DSiウェア］見習い魔女・ユリィと、その幼なじみのジェイクが危険な"スカイタワー"に挑むパズルゲーム。全50ステージ構成となっており、ステージ間でキャラクターたちのかけ合いが発生する。



ザ ロスト タウン -ザ ダスト／ザ ロスト タウン ザ ジャングル

配信日	機種
① 2011年10月26日	ニンテンドーDSiウェア
② 2012年8月22日	ニンテンドーDSiウェア

①ザ ロスト タウン -ザ ダスト ②ザ ロスト タウン ザ ジャングル

謎の少女・チリアがゾンビの襲撃から人々を守る姿を描いたゾンビせん滅アクション。時間の流れでゾンビの行動が変化するシステムが特徴。

チリア

美しい赤い髪の少女。さまざまな武器やトラップを使いこなすことができる。また、彼女の体力がなくなってしまうとゾンビとなってしまう。



3 HEROES CRYSTAL SOUL

スリーヒーローズ クリスタルソウル

配信日	機種
2012年3月28日	ニンテンドーDSiウェア

クリスタルの力を源に繁栄した王国"クリスタニア"の勇者たちが魔物と戦うアクションパズル。ファンタジックな世界観が魅力。

剣士（けんし）

勇気と力の象徴である王国の騎士。攻防のバランスのとれた戦い方ができるうえ、体力が尽きかけた状態になると強力な特殊能力を使用できる。



魔法使い（まほうつかい）

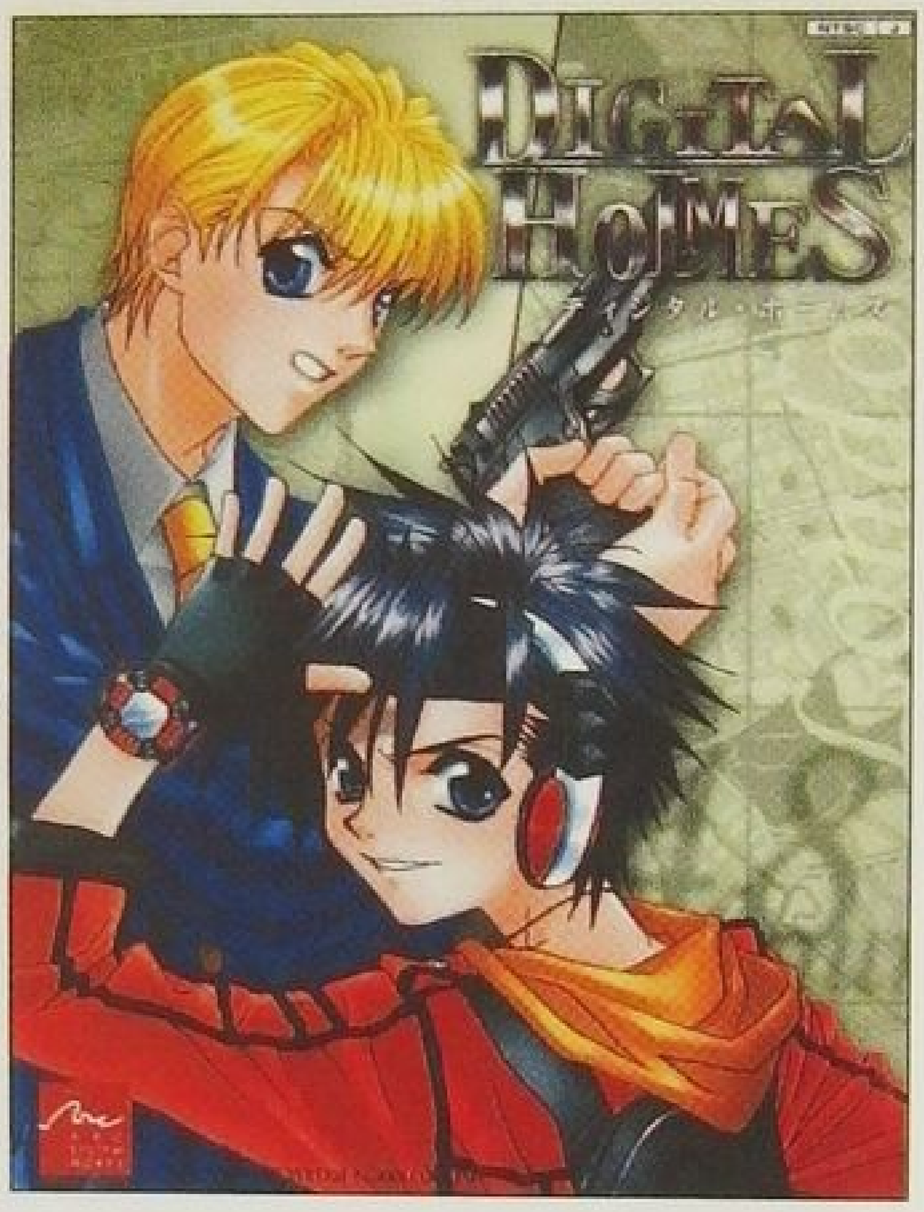
クリスタルと神秘の象徴である魔法使い。エレメンツの力で魔物を動かしたり、破壊的な火の玉や稲妻を呼び出したりする強力な魔法を使うことが可能。



狩人（かりゅうど）

荒野と自由の象徴である弓矢の使い手。弓矢を使った遠距離からの攻撃を得意としており、素早く矢を連射することで次々に魔物を倒していく。





『ディジタル・ホームズ』シリーズ

発売日（配信日）	機種
① 2000年11月	Web
② 2000年12月	モバイル
③ 2001年12月20日	PlayStation2

①ディジタル・ホームズ パラフィクション ストーリーズ
②ディジタル・ホームズ ③ディジタル・ホームズ

あらゆる事件を解決に導いた伝説のコンビ"ホームズ"と"ワトソン"の子孫が、現代の殺人事件を解き明かすアドベンチャーゲーム。事件の捜査やキャラクター同士の軽妙なかけ合いはもちろん、話の展開や相手の感情しだいで結果が変化するタクティカル・トークが楽しめる。

ヒュー・イブカ・ホームズ

CV 寺田 はるひ

世界的に有名な名探偵"シャーロック・ホームズ"の子孫で、気まぐれかつわがままな性格。天才的な頭脳を持ち、ハッカーとしてFBIから追われている。



アレフ・H・ワトソン

CV 野島 健児

"ドクター・ワトソン"の子孫である特捜部のエリート。温厚な人柄で誰からも好かれている。しかし、自身の考えと現実の食い違いに悩む一面もある。



アイリーン・ハドソン

CV 梶田 夕貴

シャーロック・ホームズたちの大家だった"ハドソン夫人"の子孫。普段は特捜部で武器管理をしているが、任務によっては狙撃手として活躍する。



サラ・スタンフォード

CV 野中 カオリ

知性と優しさをあわせ持つカウンセラー。お茶目な性格をしており、年下をからかうのが好き。ちなみに、激務からくる肌荒れに頭を悩ませている。



ジャック・ホームズ

CV 平松 広和

イブカの伯父である犯罪研究家。さまざまな学芸に秀でており、周囲の信頼も厚い紳士。また、レストレードとは旧知の仲で、よく将棋やチェスを指している。



ジョン・レストレード

CV 園部 啓一

特捜部を取り仕切る警視副総監。ヒラの巡査から叩き上げだったため、部下からの信頼が厚い。日本びいきでサムライの生き様にあこがれている。



ディック"マオ"・リー

CV 二又 一成

大統領からの特命を受け、イブカを追跡しているFBI捜査官。冷静沈着で優秀な捜査官だが、イブカを追う時はなぜか見境がなくなってしまう。



トーマス・シンプソン

CV 松野 太紀

高いIT技術を持つハッカー追跡のスペシャリスト。正義感が強く、悪を強く憎んでいる。また、ワトソンとコンビを組むことが多く、彼のことを尊敬している。



TIPS その他のアーク作品ピックアップ③

『ゴー！ゴー！ココポロ』［2012年5月30日配信／DSiウェア］イタズラと昼寝が大好きなワイルドな山猫・ココポロを操作して、さまざまな森の生き物と戦うアクションパズル。猛スピードで駆け回る爽快感と、油断できない状況で集中して解決法を導き出す満足感がウリ。

ブライアン・ウルフ

CV 小林 総太郎



飲んで騒いで暴れるのが大好きな特捜部の問題児。正義感が人一倍強く、あれこれ考えるよりもまず全力で行動するという信念を持っている。

デビルバンド ロック ザ アンダーワールド

配信日	機種
2012年7月4日	ニンテンドーDSiウェア

世界で最も有名で、最も凶悪なデスメタルロックバンド"ザヴィエルズ"が、地獄に君臨するルシファーと、その手先の悪魔や怪物を倒していくという設定のタワーディフェンスアクション。ゲームの流れは、バンドメンバーの演奏によってさまざま攻撃を繰り出し、敵を撃退していくというもの。また、ファンを呼び出して敵と戦うというユニークな要素も導入されている。

ソロー（ザビエル・ブラック）



線状の形をしている音波を放出することによって、直線上にいる敵を攻撃することが得意。ギターでの演奏を担当。

キャンベル



単体の敵に対して攻撃を集中させる時に真価を発揮する能力を持つ、バンドの紅一点。キーボードでの演奏を担当。

モルダー・アールセト



電撃を付加した攻撃を仕掛けることで、連鎖を引き起こしながら複数の敵を攻撃することができる。ベースでの演奏を担当。

バイロン・ナイルス



攻撃範囲が非常に広いことが特徴。そのため、同時に複数の敵に対して攻撃したい時に役立つ。ドラムでの演奏を担当。



プリンセス オン アイス／ハッピー☆スター☆バンド

発売日	機種
① 2008年12月4日	ニンテンドーDS
② 2009年5月21日	ニンテンドーDS

①プリンセス オン アイス　②ハッピー☆スター☆バンド

4人の女の子がジャンプ、スピン、ステップなどを駆使しながらトップスケーターの称号である"プリンセス"を目指す『プリンセス オン アイス』と、バンドコンテスト"ハッピースターバンド"での優勝を目指す『ハッピー☆スター☆バンド』。扱っている題材は違うものの、どちらも音楽のリズムに合わせて画面をタッチするという内容の音楽ゲームとなっている。

天宮 まひる（あまみや まひる）

ポジティブで正義感が強い頑張り屋さん。流行に敏感で、ヒット曲やアニメ、ドラマについてとても詳しい。また、ドジなところがあるため、さまざまな失敗をしてしまうが、持ち前のポジティブシンキングで深くは気にしていない。バンドでの担当楽器はギター。



高鳥 夏南（たかとり かなみ）

明るく男勝りな性格をしているボーイッシュな女の子。スポーツを全般的に得意としており、とりわけサッカーに関しては、男の子にもまったくひけをとらないほどの技術を持つ。4人の中では一番のリアリストであり、冷静なツッコミ役になることが多い。バンドでの担当楽器はベース。



藤崎 波音（ふじさき みお）

上品でしっかり者なお嬢様。5歳までアメリカに住んでいた帰国子女で、成績優秀な才女。また、優しい性格をしているが、優柔不断な一面もあり、貧乏くじを引いてしまいがち。なお、アニメ鑑賞が大好きで、ちょっとした妄想癖がある。バンドでの担当楽器はキーボード。



姫野 理子（ひめの りこ）

とてもマイペースで、興味を持つと1つのものに集中しがちな女の子。読書が趣味で、さまざまな知識を持っており、その影響か頭の回転が非常に速い。また、父親が考古学者であるため、家の中は発掘で見つかった変なものであふれている。バンドでの担当楽器はドラム。



毎度 へぼ将棋

配信日	機種
2013年 4月3日	ニンテンドー3DS（DL）

"へぼ"な腕前の相手との対局が気軽に楽しめる将棋ゲーム。難易度が低めなので、初心者でも安心して将棋を遊ぶことができる。

まこと君（まことくん）



将棋好きな男の子。素直でいい子だが、ジョージには遠慮なくツッコミを入れる。将棋の格言やルールにとても詳しい。

ジョージ



元気が取り柄の外国人で、まこと君のことが大好き。ボードゲームが趣味で、まこと君にいろいろと教えてもらっている。

TIPS その他のアーク作品ピックアップ④

『ハングリーバーガー』［2012年9月5日配信／3DS（DL）］とある町のバーガーショップの店員・パティが、続々とやってくる大食い自慢の客をスペシャルメニューでお腹いっぱいにさせて追い返すゲーム。食材をたくさん積み上げたハンバーガーをどんどん作っていく。

アートギャラリー PART4

『探偵 神宮寺三郎』シリーズや『くにおくん』シリーズをはじめ、さまざまなタイトルのイラストを公開。各タイトルのメインビジュアルやパッケージの他、『くにおくん』シリーズで使用されているドット絵もあわせて掲載している。

メインビジュアル他



『探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶』パッケージ



『探偵 神宮寺三郎DS きえないこころ』パッケージ



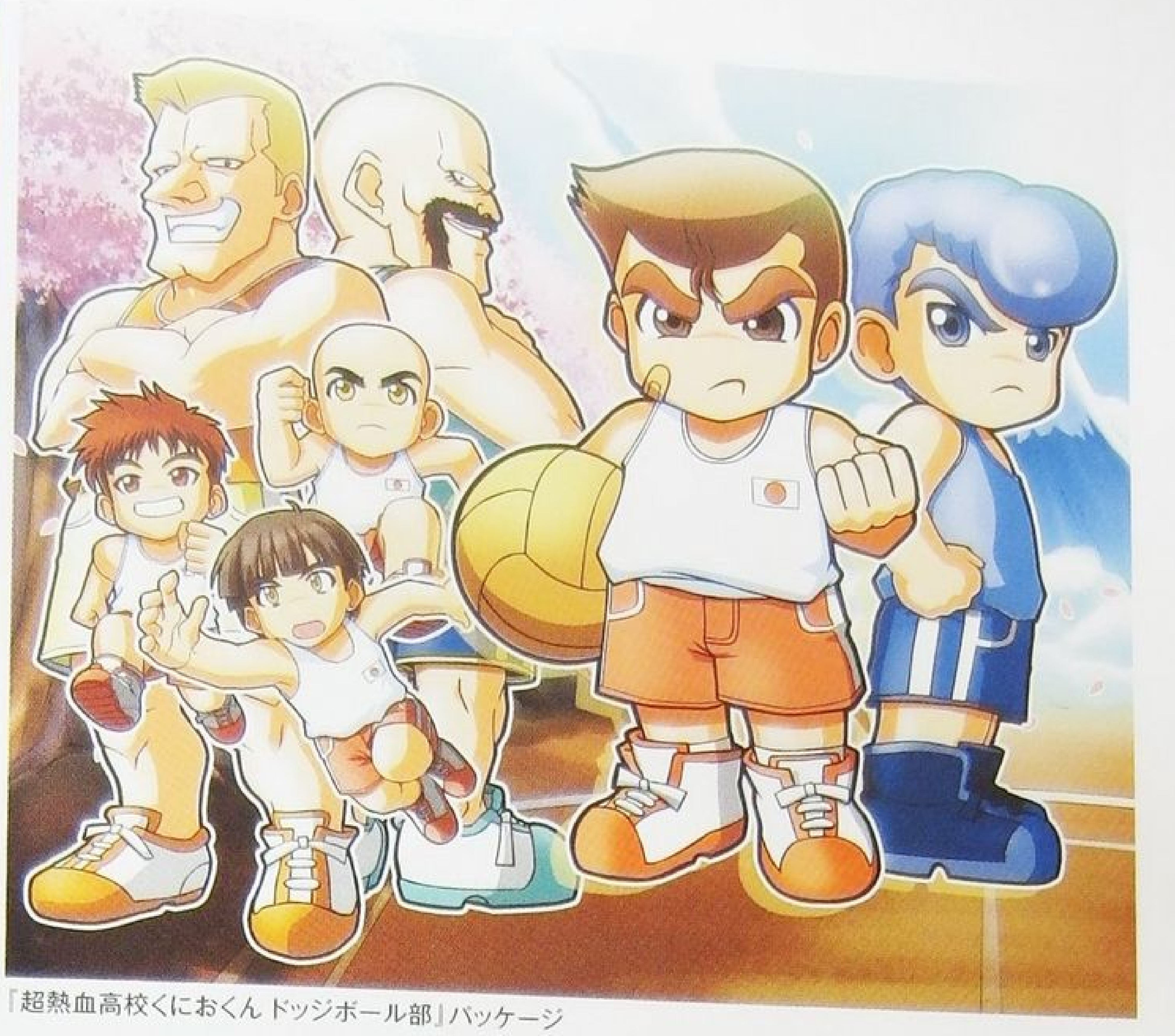
『探偵 神宮寺三郎DS 伏せられた真実』パッケージ



『探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶』パッケージ



『探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞』パッケージ



『超熱血高校くにおくん ドッジボール部』パッケージ



『くにおくんの超熱血！大運動会』パッケージ



『くにおくんの超熱血！サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編』パッケージ



『熱血硬派くにおくん すぺしゃる』メインビジュアル



『熱血硬派くにおくんSP 乱闘協奏曲』メインビジュアル



『アナザータイム アナザーリーフ 鏡の中の探偵』メインビジュアル



『レアランドストーリー 少女の約定』パッケージ



『プリンセス オン アイス』メインビジュアル



『ハッピー☆スター☆バンド』メインビジュアル



『ダマスカスギヤ』サブビジュアル



『マジカルビート』メインビジュアル



『カモン!ヒーローズ』メインビジュアル

『くにおくん』シリーズ ドット絵



アークシステムワークスの ダウンロード専用タイトルの歴史

アークシステムワークスは、パッケージ販売しているタイトルのダウンロード販売の他、ダウンロード専用のオリジナルタイトルも多数開発・配信している。ここではそんなダウンロード専用タイトルの歴史を振り返っていく。

『おきらく』シリーズから始まった自社開発のダウンロード専用タイトル

アークシステムワークスは、2007年にWiiのバーチャルコンソール用タイトル『ダウンタウン熱血物語』を配信。以降、『くにおくん』シリーズ、『探偵 神宮寺三郎』シリーズを中心に、懐かしの名作をバーチャルコンソール用として配信していく。2008年にはWiiウェアとして自社オリジナルタイトル『おきらくピンポンWii』の配信を開始。また、同時期にニンテンドーDSiウェアのタイトルの配信も開始した。現在でもニンテンドー3DSを中心として、数多くのタイトルを配信している。



▲『おきらく』シリーズはニンテンドー3DSにも移植されており、新作もすべてニンテンドー3DSでの発売となっている。



▲『リトルドールプリンセス ～料理編～』は、料理を題材とした20種類のミニゲームを収録したバラエティゲーム。

『おきらく』シリーズを中心に配信された オリジナルWiiウェア用ダウンロードタイトル

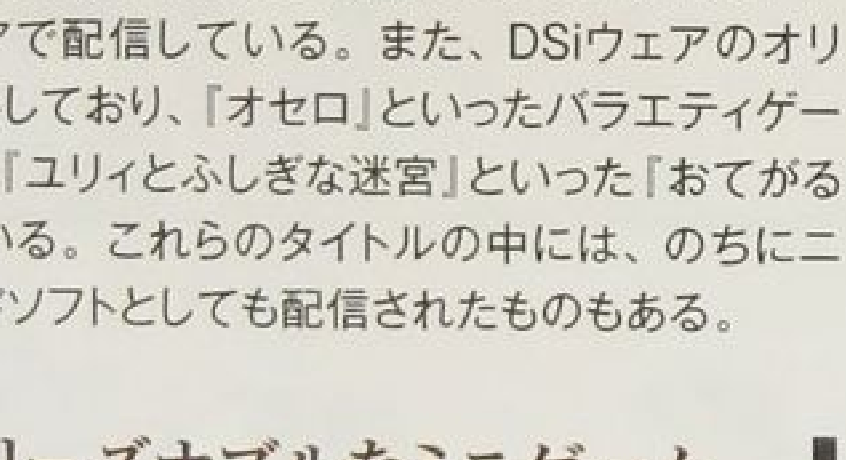
2008年からは、Wiiウェアで『おきらくピンポンWii』『おきらくエアホッケーWii』『おきらくすごろくWii』など、『おきらく』シリーズを続々リリースした。それに引き続き、海外のGaijin Gamesで開発されている『ビット.トリップ』シリーズを、Wiiウェアで配信している。また、DSiウェアのオリジナルタイトルの開発にも着手しており、『オセロ』といったバラエティゲームや、『チリアの動物小屋』や『ユリィとふしぎな迷宮』といった『おてがるパズル』シリーズも配信している。これらのタイトルの中には、のちにニンテンドー3DSのダウンロードソフトとしても配信されたものもある。

バラエティ豊かでリーズナブルなミニゲーム 『アークスタイル』シリーズの誕生

2010年からは、1,000円以内というリーズナブルな価格でゲームを配信する『アークスタイル』シリーズを立ち上げる。立ち上げ初期には、『アークスタイル：さっかー！』や『アークスタイル：リズミックス』が配信された。また、『アークスタイル』シリーズ以外でも、学園を舞台にしたアドベンチャーゲーム『脱出アドベンチャー 魔女の住む館』やタクティクスシミュレーション『キャッスル コンカラー ヒーローズ』、人気シリーズのスピンオフとなる対戦格闘ゲーム『ぶれいぶるー くろーんふぁんたずま』など、多彩なジャンルのタイトルを配信している。

PlayStationVitaのダウンロード専用タイトルとして 麻雀ゲームやミュージックプレイヤーを投入

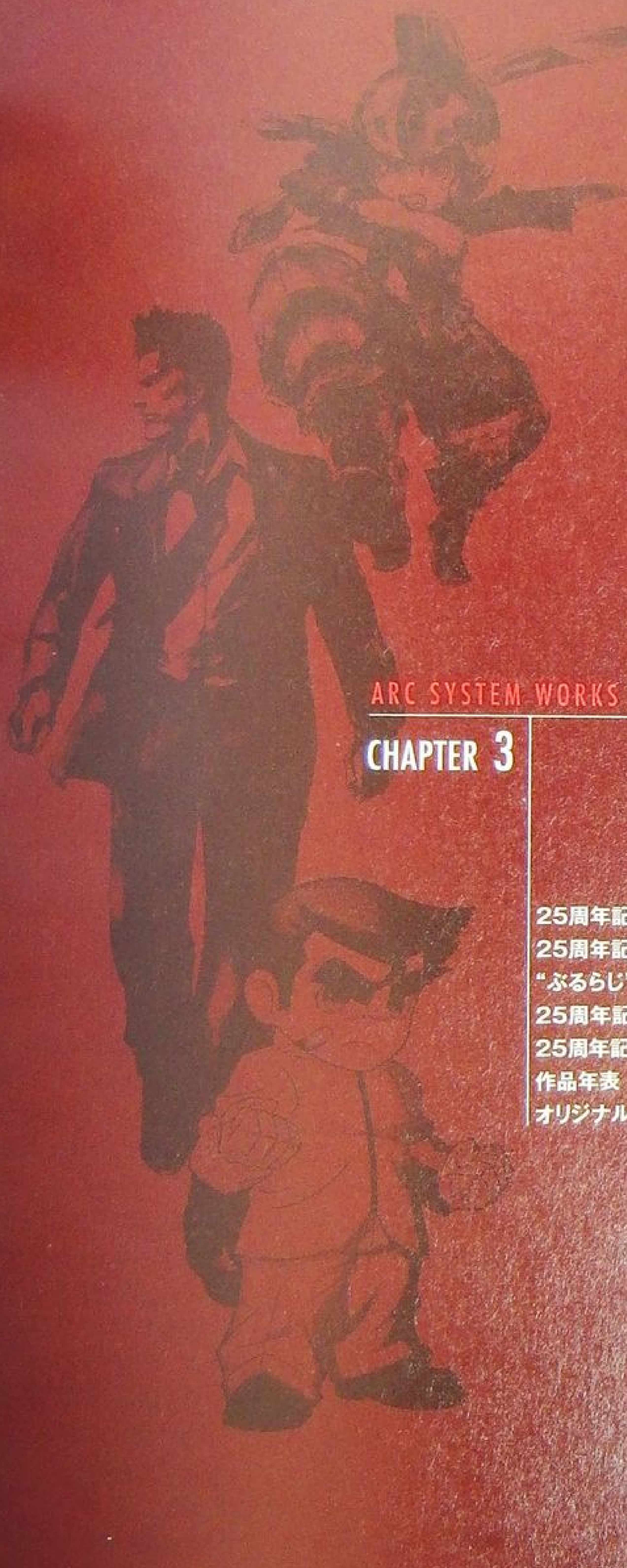
2012年には、PlayStationVitaで『とってもE麻雀』や『ナックス ミュージック プレイヤー』を配信。『とってもE麻雀』は4人打ちの麻雀ゲームで、イカサマありのゲーム性と女の子のごほうびグラフィックを見ることができるシステムが好評を博し、アーケードへ移植されている他、PlayStation4の新作『とってもE麻雀ぷらす』(P.245)も発表された。一方の『ナックス ミュージック プレイヤー』は多機能なミュージックプレイヤーとなっている。



▲『とってもE麻雀』は追加コンテンツとして新キャラクターの配信も行われた。

アークシステムワークスが開発・配信した代表的なタイトル

配信日	機種	タイトル
2008年3月25日	Wiiウェア	おきらくピンポンWii
2008年10月21日	Wiiウェア	おきらくエアホッケーWii
2009年1月27日	Wiiウェア	おきらくすごろくWii
2009年5月19日	Wiiウェア	鹿狩
2009年6月10日	ニンテンドーDSiウェア	探偵 神宮寺三郎 椿のゆくえ&謎の事件簿
2009年6月24日	ニンテンドーDSiウェア	おてがるパズルシリーズ チリアの動物小屋
2009年7月29日	ニンテンドーDSiウェア	オセロ
2009年8月4日	Wiiウェア	ビット.トリップ コア リズム星人の逆襲
2010年1月27日	ニンテンドーDSiウェア	ぶれいぶるー -バトル×バトル-
2010年6月16日	ニンテンドーDSiウェア	アークスタイル:さっかー！
2010年6月23日	ニンテンドーDSiウェア	アークスタイル:リズミックス
2011年2月23日	ニンテンドーDSiウェア	おてがるパズルシリーズ ユリィとふしぎな迷宮
2011年6月7日	ニンテンドー3DS（DL）	アークスタイル:さっかー!!3D
2011年9月14日	ニンテンドー3DS（DL）	おきらくボウリング3D
2011年10月26日	ニンテンドーDSiウェア	ザ ロスト タウン -ザ ダスト
2011年12月28日	ニンテンドー3DS（DL）	鹿狩王
2011年12月28日	ニンテンドーDSiウェア	キャッスル コンカラー ヒーローズ
2012年2月15日	ニンテンドーDSiウェア	カモン！ヒーローズ
2012年2月22日	ニンテンドー3DS（DL）	トゥルー リメンバランス 記憶のかけら
2012年3月28日	ニンテンドーDSiウェア	スリーヒーローズクリスタルソウル
2012年4月25日	ニンテンドーDSiウェア	パイレーツ アサルト
2012年5月30日	ニンテンドーDSiウェア	ゴー！ゴー！ココポロ
2012年7月4日	ニンテンドーDSiウェア	デビルバンド ロック ザ アンダーワールド
2012年7月25日	ニンテンドーDSiウェア	ガイアズ ムーン
2012年8月1日	ニンテンドー3DS（DL）	脱出アドベンチャー 旧校舎の少女
2012年8月22日	ニンテンドーDSiウェア	ザ ロスト タウン ザ ジャングル
2012年9月5日	ニンテンドー3DS（DL）	ハングリーバーガー
2012年9月12日	PlayStationVita（DL）	とってもE麻雀
2012年9月12日	ニンテンドー3DS（DL）	クルりんスッシー
2012年10月3日	ニンテンドー3DS（DL）	鷹狩王
2012年10月10日	ニンテンドー3DS（DL）	疾風のうさぎ丸 -恵みの珠と封魔の印-
2012年10月17日	ニンテンドーDSiウェア	キャッスル コンカラー ヒーローズ2
2012年10月31日	ニンテンドーDSiウェア	ブックストアドリーム
2012年12月5日	PlayStationVita（DL）	ナックス ミュージック プレイヤー
2012年12月12日	ニンテンドー3DS（DL）	りき伝説
2012年12月12日	ニンテンドーDSiウェア	リズミックス レトロビッツ
2012年12月19日	ニンテンドー3DS（DL）	脱出アドベンチャー 魔女の住む館
2012年12月26日	ニンテンドー3DS（DL）	ぶれいぶるー くろーんふぁんたずま
2013年2月13日	ニンテンドー3DS（DL）	にかくでスッシー
2013年2月27日	Wii U（DL）	ナノアサルト ネオ
2013年4月3日	ニンテンドー3DS（DL）	毎度 へぼ将棋
2013年4月24日	ニンテンドー3DS（DL）	アートオブバランス タッチ！
2013年5月8日	ニンテンドー3DS（DL）	コロケス
2013年5月29日	ニンテンドー3DS（DL）	どぎめぎインリョクちゃん
2013年6月5日	ニンテンドー3DS（DL）	SWORDS & SOLDIERS 3D
2013年6月12日	ニンテンドーDSiウェア	インチワーム アニメーション
2013年6月26日	ニンテンドーDSiウェア	パブリッシャー ドリーム
2013年7月17日	ニンテンドー3DS（DL）	ゾンビスクール 2
2013年7月24日	ニンテンドー3DS（DL）	ジェットコースターをつくろう！3D
2013年8月21日	ニンテンドー3DS（DL）	Colors！ 3D
2013年9月4日	ニンテンドー3DS（DL）	リトルドールプリンセス ～料理編～
2014年2月22日	PlayStation4（DL）	とってもE麻雀ぷらす



CHAPTER 3 25th Anniversary Contents

25周年記念特別企画



25周年記念スペシャルインタビュー

創立25周年を記念して、アークシステムワークスを代表する木戸岡氏・石渡氏・森氏の3名にインタビューを行った。デベロッパーとして始まった会社設立当時からパブリッシャーとして活動している現在に至るまでの道のりや、三者の出会い、これからの展望などを熱く語ってくれた。

会社設立から独立までの道のり

──まず最初に、アークシステムワークスの創立の経緯をお聞かせください。

木戸岡　もともと僕はプログラマーとしてセガ・エンタープライゼス（現セガ）にいて、他の人たち7、8人と一緒に独立したんです。ちょうどファミコンブームの時ですね。アーケードの大型筐体を作ろうと言って、僕も一緒にやっていたんです。

──当時はアーケードゲームが流行っていましたね。

木戸岡　でも、その会社は1年半ぐらいであっさり分裂してしまいました。それと前後して紹介された仕事が大変な大仕事で、いきなり数カ月監禁されて作らされたかわりに、ギャラがかなりよかったんです。とあるファミコンのシミュレーションゲームだったんですけど。その時のお金を資本にして、前の会社の人たちといっしょに作ったのが[1]株式会社アークです。

──当時は、まず設立しやすい有限会社を設立した後、会社が軌道に乗ったら株式会社へと切り替える流れが主流だったと思いますが、最初から株式会社として設立されたのですか？

木戸岡　なんとなく、有限だと格好がつかない、おしゃれじゃないなと思ったんです。

──そもそも、なぜアークという会社名にしたのでしょうか。

石渡　“ARC（アーク）”という頭文字には、“Action”、“Revolution”、“Challenge”というスローガンが込められているんですよね、社長？

木戸岡　ええとね、それは後付けの理由で、設立当初の理由は電話帳で目立たせたかったから。五十音順では最初の“あ”から始まるし、アルファベット順でも“A”から始まるということが理由です。

石渡　あれって、後付けだったんですか（笑）。

木戸岡　しかも、音引きまで入っているので“あある”という読み方になり、今でも最初のほうに載っています。すみません、そんな大した理由じゃなくて（笑）。

森　そこらへんはもっとこう、会社のイメージをよくするために脚色して話しましょうよ（笑）。

木戸岡　まあまあ、本当のことだし。

──木戸岡社長は元プログラマーということですが、設立当初のタイトルは社長自らがプログラマーとして参加していたのでしょうか？

木戸岡　はい。最初の3年ぐらいは家にも会社にもいない状態でして、いろいろな会社に出向していました。あの頃はひたすらゲームを作っていた時期で、1本の制作期間は2、3カ月。短いものだと3週間ぐらいで作ったりもしました。

森　3週間なんて短期間だと、システムがシンプルなアドベンチャーゲームぐらいしか作れないような気が。

木戸岡　いや、ファミコンやPCエンジン用のアクションゲームを中心に作ってました。アクションゲームに限らず、当時としては珍しかったリアルタイムストラテジーの走りのようなゲームもやりましたね。

石渡　最近、ファミコン時代にアークシステムワークスが開発に参加した作品のリストを見たんですけど、ビックリしました。昔あんなに遊んでいたゲームにうちの会社が関係していたなんて。

──当時のゲームの開発中に思い出に残っていることはありますか？

木戸岡　楽しい思い出もありますけど、悲しい思い出のほうが印象に残ってます。なぜかプログラマーとデザイナーが取っ組み合いのケンカを始めたり（笑）。

──スタッフ同士で本気のケンカですか!?

木戸岡　何が理由だったのかは忘れましたが、深夜の2時くらいに急にケンカが始まったんです。まるで原始時代ですね（笑）。

森　開発の修羅場は今も昔も変わりませんが、取っ組み合いのケンカは見たことがないです（笑）。

──当初はゲーム開発の下請け業務を中心としていたアークシステムワークスですが、PlayStation

KEYWORD

[1]株式会社アーク
アークシステムワークスの設立当初の社名。1991年に現在の社名に改名している。

[2]PS-X
プレイステーションの開発コードネーム。

[3]貞森さん
貞森　康毅氏のこと。当時のスタッフで、『エグゼクター』でディレクターを務めていた。

[4]パソコン通信
インターネットが普及する以前のデータ通信サービス。

[5]アミューズメントメディア総合学院
石渡氏、森氏の出身校。ゲーム、CG、アニメ、漫画、小説・ノベルズ、声優などの養成をしている総合学校。

の頃からは自社での発売も行うようになりました。どういったきっかけで独立を目指されたのでしょうか？

木戸岡　当時、『エグゼクター』の前に下請けとして開発したゲームがヒットして、資金的に少し余裕ができた時期でした。さらにタイミングよく、ちょうどソニーが2PS-Xという新ハードを発売するということで、その参入の敷居も比較的低かったんですよ。そこで、自分たちで作ったゲームを自分たちで売ることにチャレンジしたんです。

――たしかにPlayStationの時代は、新規参入メーカーが多かった印象があります。

木戸岡　いろいろと好条件がそろっていたんですよね。開発機材も比較的入手しやすかったですし、記憶媒体がロムからCDに変わり、その部分の価格もぐんと安くなったので、中小でも参入しやすかったんです。それにうちの会社はPCエンジンスーパーCDロム^{2}やメガCDなどで、CD媒体でのゲーム作りに慣れていたのも、巡りがよかった部分だと思います。

――そんな流れを経て、『エグゼクター』や『ウィザーズハーモニー』が発売されたんですね。

石渡　『エグゼクター』は3貞森さんの企画ですね。

木戸岡　ちょうど石渡君が入社した頃で、石渡君も参加していたんだよね。

石渡　『エグゼクター』ではWeb小説の挿絵を担当しました。ちなみに発売前に4パソコン通信で『エグゼクター』のシナリオや小説みたいなものを配信して、マルチメディア的な展開をしていたことを思い出しました。今から思い返すと、当時としては結構先進的なことにチャレンジしたゲームでしたね。

森　あの時代にパソコン通信を使ったメディア展開をするなんて、ある意味、うちの会社らしいチャレンジ精神を感じますね（笑）。

代表作『ギルティギア』の制作秘話

――初代『ギルティギア』がアークシステムワークスの方向性を決める1つの転機になったと思うのですが、発売にいたった経緯をお聞かせください。

石渡　僕はアークシステムワークスに入る前に5アミューズ（アミューズメントメディア総合学院）という専門学校にいました。そこで僕と同期だった6村瀬君とか、アミューズの学生たちとアークシステムワークスでアルバイトしていたんですが、その彼が新人ながら『ウィザーズハーモニー』の企画を任されていたんですよ。それを見て、とにかくうらやましいなと。

――入社してすぐの人にゲームを任せるというのは、かなり珍しいケースだと思いますが？

木戸岡　あの当時は社員数が少なくて、入社したらすぐに実戦投入せざるを得なかったんですよ。ただ、石渡君にせよ村瀬君にせよ、周りと比べてイラストがずば抜けてうまかったので、印象に残りやすかったという部分もあります。

石渡　そんなわけで自分も、ずっと温めていた『ギルティギア』の企画書をブラッシュアップして、木戸岡社長に「これが作りたいんです！」と直訴したんです。そうしたら、「作れば？」の一言で返されました（笑）。

木戸岡　「じゃあ石渡君、人を集めて勝手に作ってよ」という感じで返しました。

森　なんて会社だ（笑）。

木戸岡　まあ、結論として、うちオリジナルのゲームを作らないといけない時期だったので。

石渡　対戦格闘ゲームを1本作るとなると、アニメ会社や声優さんに依頼することになるので、かなりの費用がかかるんですよ。木戸岡社長が、清水の舞台から飛び降りる気分で多額の借金をされたという話を聞きました。正直、賭けではあったのかなと。

木戸岡　そうとも言えるし、選択肢がなかっただけとも言える（笑）。なんにせよ、『ギルティギア』の開発費は、それまでとはケタが違って大変でした。今と比べたら安いものですけど、当時は社内スタッフが10～20人ぐらいの規模が小さい会社だったので。

石渡　そうですね。『ギルティギア』のラインで動いていた社員は5人ぐらいしかいなかったです。

木戸岡　あの頃は、『ギルティギア』と『ウィザーズハーモニー』だけをやっていた感じです。受託もほとんどやってなかったので、2年ぐらいほとんど収入がなくて……。きつい時代でした。

石渡　そうですね。でも、その当時も先進的なことをやろうとしてました。ポリゴンで背景を作ってレタッチしていくみたいなこととか。新しいことに挑戦する一環として、『ギルティギア』の時に自社ブランドで一旗あげよう、みたいな勢いはあったんじゃないかなと。

――そんな社運を賭けた『ギルティギア』の発売前の評判はいかがでしたか？

石渡　正直なところ、ゲームを発売するまでは、あまり評判はよくなかったですね。初回受注本数もけっこう厳しかったです（苦笑）。

木戸岡　当時は『バーチャファイター』や『鉄拳』といった3D対戦格闘ゲームの全盛期で、「なぜ今さら2Dなの？」という声が大きくて、あまりいい評価はされなかったんです。でも、いざ発売してみるとユーザーさんから高評価をいただけて、どんどん再販がかかって伸びていった感じですね。

――続編となる『ギルティギア ゼクス』は、アーケードと家庭用の両方で展開していましたね。

石渡　もともと僕自身は最初から『ギルティギア』をアーケードで出したかったんです。家庭用として発売した『ギルティギア』がヒットして、その続編を考えていた時、サミーさんから「アーケードでやる気はないか」と声をかけられて、「ぜひ！」と動き始めました。

木戸岡　アーケードゲームでも展開できるということは、うちの会社的にもいい話だったんですけど、最終的な開発費が当初の予算からすごくはみ出したのが大変でした（苦笑）。あんなにお金がかかるとは思っていませんでした。

石渡　いやあ、あの時はグラフィックに力を入れすぎまして……（苦笑）。

――たしかに『ギルティギア ゼクス』のグラフィックは、当時の2Dとしては革新的な綺麗さでした。

石渡　開発中、僕自身はまだプレイステーションぐらいの解像度で十分かなと思ってたんですけど、ちょうど7ハイレゾリューションが出てきた頃だったんですよね。そこでサミーさんから、ハイレゾリューションにするとウリが大きくなるんじゃないかという提案がありました。作業量がすごく増えるけどどうしようか、という葛藤がありましたけど、まあ乗ってみようかなと。作業する身としては最悪でしたが、当時としては珍しい解像度のものが出せたと思います。

森　僕も開発に参加していたんですが……最悪でした（苦笑）。だって石渡さん、そんな高解像度の開発環境なのに、背景をドットで描けって言ってたんです。

石渡　ユーザーさんにはピンとこないかもしれませんが、『ギルティギア ゼクス』の背景1枚の16分の1のサイズが、従来の対戦格闘ゲームの1画面のサイズと同じ解像度なんです。だから制作は地獄でしたね。でも、当時としてはあくまでハイレゾリューションのドット絵として進化させたかったんです。ツールで大きく加工された絵は僕個人が興ざめしてしまう部分もあるので、そこはドット絵にこだわりたいなと。

――その頃、まだ森さんはアークシステムワークスではなく、別の会社で『ギルティギア ゼクス』を開発されていたのでしょうか？

森　そうです。ちなみに僕らは当時、作ることしか頭にありませんでした。『ギルティギア ゼクス』を完成させないと死ぬっていう、意味不明な脅迫観念と言いますか、「これを完成させないと命にかかわる！」みたいな気分で、ひたすら作り続けていました。

木戸岡　2003年ぐらいまでやっていたから、『ギルティギア イグゼクス』までやったんだよね？

森　そうですね。『ギルティギア イグゼクス』までガッツリとやりました。

木戸岡　石渡君は1998年から5年ほど、森君の会社で『ギルティギア』シリーズを作っていて、アークシステムワークスの社内では見かけませんでした（笑）。

石渡　会社どころか、家にも帰っていませんでした。ずっと開発現場で寝泊まりして作ってましたね。

アークシステムワークスを代表する三者の出会い

――『ギルティギア ゼクス』の時にお三方が初めてそろったと思うのですが、出会った時の第一印象などをお聞かせください。

森　実は『ギルティギア ゼクス』よりも前に僕と石渡さんは会っているんですけどね。その前にアークシ

アークシステムワークス代表取締役
木戸岡 稔



アークシステムワークスの設立者。経営者としてだけでなく、プログラマーとしてゲーム開発にも携わっており、数多くのタイトルのプログラミングを担当してきた。

6 村瀬君
『ウィザーズハーモニー』のキャラクターデザイナー、村瀬将人氏のこと。mooの名義でもキャラクターデザイナーとして活動しており、本書の25周年記念スペシャルギャラリーにもイラストを寄稿している（P.020）。

7 ハイレゾリューション
640×480ピクセル以上の解像度のことで、"ハイレゾ"と略す場合が多い。現在は高解像度のディスプレイなどを指してハイレゾということもある。

ステムワークスでアルバイトをしていたので。

石渡　だけど、僕のほうは[8]モリモリのことを覚えてないという（笑）。

森　まあ、僕はアルバイトでしたからね。その一方で、当時の石渡さんはすごい格好で目立ってましたし（笑）。

石渡　あの時期はすごかったね。バンダナとかベルトとかつけて、袖のないジージャンを着てました（笑）。

森　懐かしいです（笑）。

石渡　僕が森君をちゃんと認識したのは、『ギルティギア ゼクス』のアーケード版を作るために森君が所属していた会社に出向した時なんですけど、その時の森君は今みたいに物騒な感じじゃなかったです（笑）。

森　物騒って（笑）。当時は本当に貧乏で、ファッションになんて気をつかえなかっただけですよ。

石渡　なんにせよ、出会った頃のお互いの印象は、仕事上の付き合いのイメージが強かったです。僕から森君へのイメージは下請け会社のいちスタッフで、森君からしたら僕は仕事をくれるクライアントの人みたいな。

森　最初はそうでしたね。よそよそしい感じで。

石渡　でも、それから7年間、本当に皆で寝食を共にしましたから。そりゃあ、関係性も変わりますよ。あの時はとにかくすごかったよね。

森　もう朝から晩までどころか、24時間ずっとでしたからね。しかも、365日ずっと一緒にいるわけですから。あの当時、本当に皆、家に帰らなかったんで（笑）。

石渡　メシはもちろん、風呂も一緒に銭湯通いだったし、皆でビデオを借りにいってB級映画やホラー映画を見まくったし……。近くのビリヤード場にも通ってましたね、懐かしい（笑）。

――一方その頃、木戸岡社長はどのようなお仕事をされていたのでしょうか？

木戸岡　自社開発として『ウィザーズハーモニー』シリーズを作りつつ、下請けとして[9]ピコのタイトルを作っていた覚えがあります。あの時期はタイトル数が少なくて、のんびりしていた気がします。

――石渡さんから見て、木戸岡社長はどんな印象の方ですか？

石渡　こう言うのもなんですけど、あまり会社にいない方だなと（笑）。僕が入社した頃、木戸岡社長を会社内で見ることがほとんどなかったんです。

木戸岡　あの時期は、いろいろな会社に出向してたからね（笑）。でも、『エグゼクター』を作っていた時はけっこう会社にいたよ。

――逆に木戸岡社長から見た石渡さんは？

木戸岡　いろいろな企画を出してきた、ちょっと目立つ新人という印象が強かったですね。ちなみに石渡君が提出した企画書の一部は、今も僕の家にあります。

石渡　え！　本当ですか!?

森　それは僕も読んだことがあります。たしか全部鉛筆で書いてありました。

石渡　いやあ、たしかに当時はいろいろと企画書を書いてましたけど（笑）。

木戸岡　森君とは……『ギルティギア ゼクス』の時はまだ、あまり話をしていなかったですね。

石渡　木戸岡社長と森君の認識が深まったのは、おそらく『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』を作ったあたりじゃないですか？

森　直接のやり取りを始めたのがそのあたりですね。

――森さんは『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』を作った後、どういったきっかけでアークシステムワークスに入社することになったのでしょうか？

森　PS2に『ギルティギア イスカ』を移植するということで、新キャラクターのアバとロボカイⅡを作るために呼ばれたんです。

木戸岡　『ギルティギア イグゼクス シャープリロード』からあそこまで、時間的には空いてたんだっけ？

森　そうですね。『ギルティギア イグゼクス シャープリロード』の後、僕が当時いた会社でアーケード版『ギルティギア イスカ』を作っていたんですが、僕自身は他の対戦格闘ゲームを作っていました。それが終わった後にアークシステムワークスに入社したんです。



多方面への展開を見せる『ブレイブルー』の誕生

――『ギルティギア』に続くヒット作品『ブレイブルー』は、どのような経緯で開発が進んでいったのでしょうか。

森　前々から、ちょっと新しい形で対戦格闘ゲームを出してみたいと思っていたんです。ちょうどその頃、[10]HDに変わる時期でして、最初にハイレゾで企画を出したら、木戸岡社長からHDでやってみないかと言われました。HDに対応したアーケード基板[11]Type Xがタイトーさんから出た時期でもあったので、じゃあ挑戦してみようということでスタートしました。

木戸岡　それより少し前に稼働した3Dグラフィックの『バトルファンタジア』も、最初は[12]VGAだったんですけど、最終的にHDになったんです。だから、『ブレイブルー』もHDでやったほうがいいかなと。

石渡　『ブレイブルー』のグラフィックを見た時は衝撃でしたね。『ギルティギア ゼクス』の時にハイレゾ環境で森君にドット絵をやらせた自分が言うのもなんですけど、HDの環境でスタッフにドット絵を描かせる森君もすごいなと思いました。あのグラフィックは、「これはもうドット絵じゃねえよ！」みたいなすごさがありましたね。

森　キャラクターの表情までしっかり描きましたから。

石渡　『ブレイブルー』はHDの高解像度でも、拡大時にちゃんとドット絵だと思えるからすごいと思います。

森　そういう雰囲気になるようにやりました。いやもう、大変でしたけどね。

――グラフィックについては、どのような部分に苦労されたんですか？

森　『ギルティギア』シリーズを開発していた時の自分なりの反省というか、大変だった部分として、2Dでキャラクターのモーション原画を発注するのは限界があるなと感じました。『ギルティギア イグゼクス』の時なんかがもう大変だったんですけど、石渡さんと一緒に何度もリテイクをかけて、調整を繰り返しながらグラフィックを作っていきました。だから『ブレイブルー』では、まず3Dグラフィックでキャラクターや背景のモデリングを作り、そのデータを元にモーションの線画を作るという手法を取ったんです。

――それはそれで、開発環境が大きく変わることになって大変だったのでは？

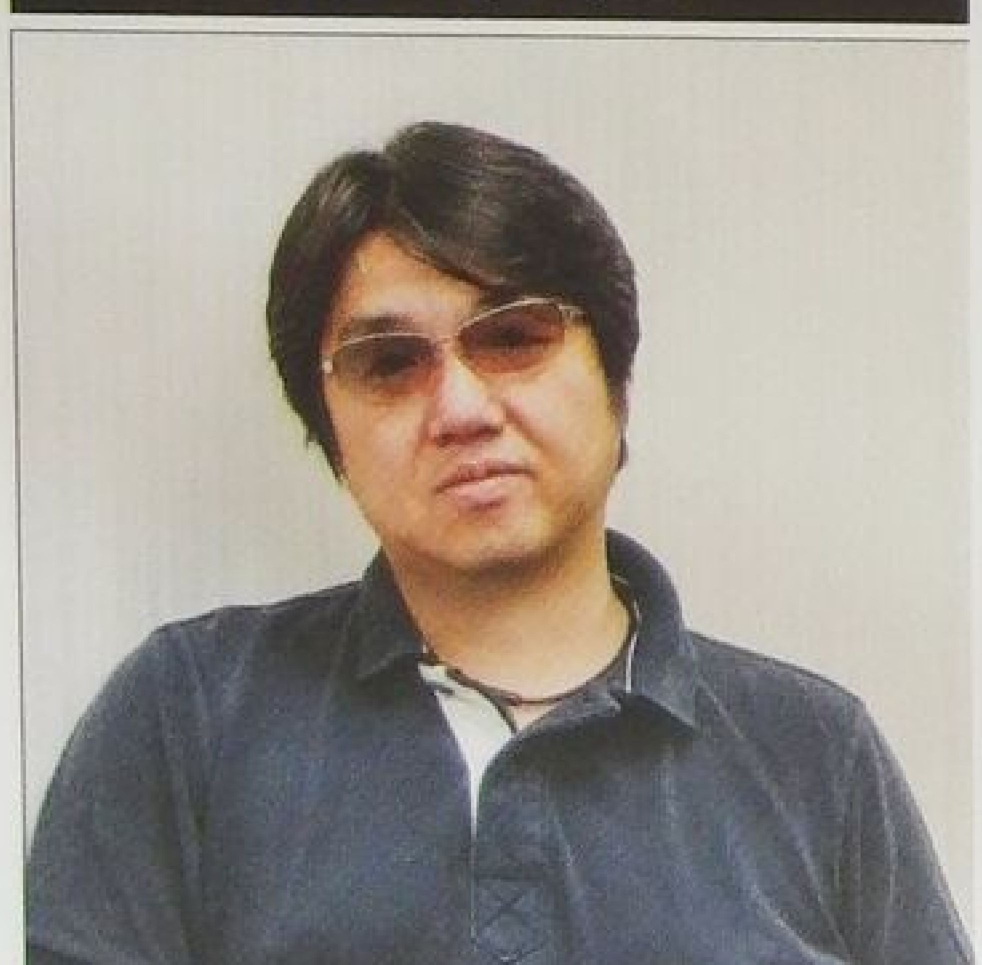
森　開発現場からは大反発を受けましたね（苦笑）。でも、自分としても、今後はどうしても3Dは切って切れないものになっていくと確信していたので、3Dの技術を磨いて、若いスタッフに継承したかったんです。

石渡　当時の現場は大変だったと思いますけど、そのおかげで今があります。それまでは少人数の職人が個々で頑張るようなスタンスでしたが、いい意味でシステマチックな流れが確立されたので、大規模な制作にも対応しやすくなりましたし。

――『ギルティギア』で2Dをやってきた森さんが『ブレイブルー』で3Dを導入すると聞いて、石渡さん的には驚いたりしましたか？

プロデューサー

森 利道



『ブレイブルー』シリーズ、『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカ アリーナ』のプロデューサー。自身でもシナリオやキャラクターイラストを手がける。

KEYWORD

[8]モリモリ
石渡氏が森氏を呼ぶ時の愛称。

[9]ピコ
セガが発売した据置型ゲーム機"キッズコンピュータ・ピコ"のこと。アークシステムワークスもソフトの開発にかかわっている。

[10]HD
1280×720ピクセル前後や1920×1080ピクセル前後の解像度を表すHigh Definitionの略称。ハイデフとも言われる。

[11]Type X
タイトーよりリリースされているアーケード基板、"TAITO Type X"シリーズのこと。『ブレイブルー』シリーズはこの基板で稼働している。

[12]VGA
640×480ピクセルの解像度のこと。

[13]青の6号
1998～2000年に制作された、小澤さとる氏の漫画『青の6号』を原作としたオリジナルビデオアニメーション。当時としては世界初のフルデジタルアニメーションであり、2Dと3Dが融合した描写が話題を呼んだ。

石渡　もともと『ギルティギア』を作ってる時から、森君は3Dで背景を作りたいって言ってたんですよ。個人でホームページを作っていて、3Dのロボットとか発表してたりしたよね。

森　懐かしいですね。よく覚えていますね（笑）。

石渡　僕は完全にドット絵派の人間だったので、「あぁなんかすごいな、いろいろやってるな」と思って見てました。たぶん森君の中ではかなり前から、3Dもやったほうがいいと考えていたと思うんですよ。

森　大きなターニングポイントとして、[13]『青の6号』という2Dと3Dのハイブリッドのアニメを見た時のインパクトがすごかったんですよね。

石渡　ちょうど3Dが本格的にアニメに取り入れられていった時期ですね。

森　今じゃ当たり前になっていますが、当時はまだまだ過渡期でした。そういうハイブリッドな感じを作りたいと思って企画したのが、『ブレイブルー』のグラフィックだったんです。その時、石渡さんは『ギルティギア2』を作ってましたけど、あれも3Dでしたよね。

石渡　個人的には『ギルティギア イグゼクス シャープリロード』が終わった地点で『ギルティギア』シリーズをやりきった感があったんですよ。僕自身もこれ以上アイデアが出ないという感じで。あと、当時の僕たちの間でパソコンでゲームをするのが流行ってました。それまで僕は対戦格闘ゲーム一筋だったんですけど、「世界にはおもしろいゲームがたくさんあるんだな」って衝撃を受けまして。じゃあ自分から何か発信できる新しいジャンルはないかなと思ったんです。

森　今だからあえて言いますけど、『ギルティギア2』は宣伝の仕方がもったいなかった気がします。せっかくおもしろいゲームなのに、ユーザーさんにはなんだか難しくて複雑そうなゲームである印象を与えてしまっていた気がします。

石渡　たしかにマニアックであることを隠そうとしない宣伝展開だったかもね。

森　最初から“このゲームは難しいです”って書いてあるような見せ方で、もったいないなと。これは僕の考え方ですけど、複雑なゲームを見ると嫌がるユーザーさんも多いと思っています。だから『ブレイブルー』の宣伝展開は、あえてシステムの説明を細かくせず、“なんだか、すごく派手な大技を出せるゲームだ”、“もしかしたら、こんな遊び方もできるかも？”と感じてもらえるように、文字よりも画面写真を中心とした、わかりやすい形を意識したんです。

石渡　森君のこういう考え方って、本当にプロデューサー的でいいなと思います。自分はどうしても、考え方がディレクターなんですよね。おもしろいゲームを作るのは頑張れるけど、どうすれば売れるかまでは、あまり考えていません（笑）。

森　今はもうネット社会なんで、情報はどこにでもあふれています。だからこそ、どうすれば手に取ってもらえるかを考えることが重要だと思うんです。

──『ブレイブルー』シリーズは小説やアニメなどのメディアミックス展開も行っていますが、これらもそういった意識から始めたのでしょうか。

森　そんなに特別なつもりはありません。そもそも『ギルティギア』シリーズの頃からメディアミックス展開はしていましたから。コミックも小説も出てますし、カードやフィギュアにもなってますよね。ただ、それを見てきたぶん、自分だったからもっとこうしたいと思っていた部分があったのもたしかですね。

石渡　森君は作り手であると同時に1ユーザーの視点を持っているのが、すごいと思います。例えばネットラジオを聞く、声優さんの動向を追う、アニメを見る……そういったことを1ユーザーとしてもきちんと楽しんでいます。だからこそ、ユーザーさんが求めているものをしっかりと見極めたメディアミックスの企画を出せたんじゃないかと思います。

『ブレイブルー』を支える人気コンテンツ“ぶるらじ”

──『ブレイブルー』シリーズといえばWebラジオの“ぶるらじ”が大人気ですが、放送を始めた当初の印象はいかがでしたか？

森　ぶっちゃけ、ここまでの人気になるとは思っていませんでした。

石渡　あれはもう、難しいですね。正直『ギルティギア』シリーズでも“ぎるらじ”をやりたいけど、もう“ぶるらじ”以上のものはどうやっても作れないみたいな感覚があります。本当に独特のコンテンツですよね。

森　そもそも『ブレイブルー』を開発するにあたって、木戸岡社長から出されたお題が“10年遊べるゲーム”だったんですよ。そこで10年後も遊び続けているであろう18～22歳をメインターゲットにしようと思ったんです。そこで、“その年代の方々が一番目にするものはなんだ？”と考えた時、インターネットでラジオを聞いたり、[14]ニコニコ動画をよく見るということを聞いたんです。じゃあそこらへんで盛り上げていこうかなと。そこで参考にしたのが“ぶるらじ”よりも前にやっていた、[15]“ギルティギアのうぇぶらじおかもしれない”っていうWebラジオだったんですよ。

石渡　あれは[16]ポッドキャストで音声だけの配信だったよね？　ダメだよ、あれ。トークがグダグダで（笑）。

森　僕、嫌いじゃないんですけどね。あのグダグダ感（笑）。あのWebラジオのダウンロード数は、当時としてはなかなか高かったので、あれと同じ方向性もアリかなと思ったことはあります。そもそも当時、ニコニコ動画で音声だけのラジオ配信をやっている人もいた時期で、そこそこ有名な人がやってて1万回再生くらいでした。ただ、“ぶるらじ”は杉田智和君、今井麻美さん、近藤佳奈子さんを起用するわけだから、もっと高い数字を目指さないとまずいだろうと、とにかくいろいろと考えましたね。

──その時期、Webラジオをやることについて、周囲の反応はいかがでしたか？

森　正直、あまりよくなかったです。音声だけの普通のWebラジオが増えてきていた時期だったので、杉田君からは「普通じゃつまらない」と一蹴されました。杉田君自身、普通のWebラジオにはたくさん出演していたので、マンネリ感もあったんじゃないですかね。そんなわけで杉田君とは一緒にメシを食いながら、どうすれば今までにないおもしろいWebラジオを作れるのかと、熱い打ち合わせをしたことを覚えています。

──そういった流れを経て、ラジオなのに絵を動かすというアイデアが生まれたんですね。

森　ちょうど、うちのスタッフの影山が『ブレイブルー』の[17]“おしえて！　ライチ先生”でちびキャラを描いていたので、これをうまくラジオで利用しようということになりました。最初は、パーソナリティが話している時にちょこちょこ動くだけだったんです。とはいえ、なんとなく絵をボンって出すだけというのも芸がないと言いますか。いろいろと考えた時、見ている人にツッコミを入れさせるのはどうかなと思ったんです。

──なんとなく、今の“ぶるらじ”のおもしろさの根本の部分のような気がします。

森　ニコニコ動画を見ていて盛り上がるのって、皆が一緒になって「おい！」ってツッコむ部分かなと思ったんですよ。コメントで弾幕ができる瞬間って、盛り上がるじゃないですか。ああいう演出って、音声だけでもある程度できるんですけど、絵をつけることでもっとわかりやすくなると思ったんですよね。「これはいけるぞ！」と思って企画を出したんですけど、周りから「つまんない」と言われちゃって……。

石渡　会社的には、すでに一度Webラジオの展開をしたことがあるわけだから、同じような企画と思われたのかもしれませんね。

森　でも、自分の中では「絶対にこれはおもしろい！」と思っていたので、木戸岡社長に直談判したんです。そうしたら、「じゃあやれば？」って返されました（笑）。

石渡　僕の『ギルティギア』の時と同じだ（笑）。

森　もちろん条件は出されましたけどね。それにしても、なんであの時にOKを出してくれたんですか？

木戸岡　まあ、結局のところ、『ギルティギア』シリーズに続く新シリーズをやると考えた時に、正攻法だけでやっていても難しいし、どこかしらでは挑戦をしないといけないわけで。まあ、選択肢がなかっただけだとも言えますけど（笑）。

石渡　たしかにあの時期はちょうど、ゲーム雑誌やWebサイトでうちのゲームを掲載してもらえることが少ない時期だったので、大規模な宣伝展開が難しい時期でした。当時のうちはアーケードゲームがメインだったので、家庭用ゲームのメディアさんとの付き合いが少なかったんですよね。

森　それもあって、自社で『ブレイブルー』シリーズの宣伝をすることも兼ねて、“ぶるらじ”を始めたという背景もありました。ただ、作り始めたら作り始めた

ゼネラルディレクター
石渡 太輔



『ギルティギア』シリーズの生みの親であり、同シリーズの統括を務める。同作品のプランニング、メインイラスト、音楽、初期のソルの声優など、多方面で活躍している。

[14]**ニコニコ動画**
2006年からニワンゴが提供を始めた動画共有サービス。動画上にコメントを打ちながら鑑賞できるため、ユーザー間での意見交換や動画に対する感想がダイレクトに反映される。“ぶるらじ”もニコニコ動画で配信されている。

[15]**ギルティギアのうぇぶらじおかもしれない**
2006年に配信されていたWebラジオ。パーソナリティは石渡氏、鈴木高雄氏、近藤佳奈子氏、当時ゲームライターであったパチ氏こと関根一利氏（現アークシステムワークス社員）。2007年には“CAFE DE ARC”と題名を改めて配信していた。同年の東京ゲームショウでは、公開収録も行われている。

[16]**ポッドキャスト**
インターネット上で音声や動画のデータを公開する方法の1つ。

[17]**おしえて！　ライチ先生**
家庭版『ブレイブルー』シリーズで毎回収録されているモード。デフォルメされた『ブレイブルー』のキャラクターたちが、コメディタッチで世界観の解説をしてくれる。



で、うちのスタッフが調子に乗ってしまって、制御するのが大変でした(苦笑)。「お前ら、そこまでやらなくていいぞ!」というレベルまで絵を描き始めたんです。僕もそれに触発されて、「じゃあ、このキャラクターにはこんな風にリアクションさせようぜ」と、ノリノリでコンテを描いてましたけど(笑)。

石渡　何が本業なのかわからないレベルまで、とことん"ぶるらじ"を頑張ってましたね(笑)。

――メインパーソナリティの方々には、どのような指示を出されたのですか?

森　放っておけばおもしろくなると確信していたので、ほとんどお任せでした。唯一お願いしたことは、「とにかく皆さんの好きにやってください。ただし、難しい話は一切しないでください」ということでした。僕の狙いとしては、"ぶるらじ"を楽しんだユーザーさんに覚えてほしかった要素は2つだけ。1つは『ブレイブルー』というゲームがあること、もう1つは、ラグナ=ザ=ブラッドエッジ、ノエル=ヴァーミリオン、ツバキ=ヤヨイという3人のユニークなキャラクターがいることだけでした。

石渡　実際、杉田君たちはめちゃくちゃおもしろい番組にしてくれたと思います。

森　奇跡的なレベルでうまくはまりましたね。杉田君も近藤さんもおもしろいんですけど、個人的には今井さんの存在が大きいかなと。今井さんが杉田君をうまくコントロールしているからこそ、絶妙なバランスになっていると思うんですよね。その分、今井さんはいつも「大変で死にそうだ」と言ってますけど(笑)。

――そういった試行錯誤の結果、"ぶるらじ"の再生数はものすごい数になっていますよね。

森　放送前の目標は3万回再生だったんですけど、第1回の初週で8万回、ゲストを呼んだら10万回以上いくようになって、最近だと木曜日に配信して日曜日が終わる頃には20万回を超えちゃってますね。

――ニコニコ動画のラジオ配信としては、最大級の再生回数ですね。

森　放送を始めた頃、オンエアされた本編を見た杉田君が「これ、おもしろいっすね」って言ってくれて、そこからさらにやる気が出たと思います。

石渡　"ぶるらじ"を見てアークシステムワークスを知ってくれた人っていうのが多くなりましたね。

木戸岡　ユーザーさんもそうですし、うちに入社したいという応募も、"ぶるらじ"をきっかけにしている人がすごく多いです。おそらく、"ぶるらじ"がなかったら『ブレイブルー』シリーズもここまでこなかっただろうし、うちの会社を志望する新人もこんなに増えなかったかもしれません(笑)。

森　だからこそ、"ぶるらじ"の次は何をしようかと考えるのが大変ですけどね(笑)。

アークシステムワークスのイベントについて

――"ぶるらじ"の他にも、18ミュージックライブや19"ぶるれぼ"といったイベントを開催していますが、これらを始められた経緯を教えてください。

木戸岡　もともとはサミーさんと一緒にやったゲーム大会20"サミーズカップ"が最初です。うちのゲームをアーケードでプレイしているユーザーに向けて何かができないかというところから、"ぶるれぼ"のようなゲーム大会を開催しました。それ以外のユーザーに向けたものがミュージックライブや"ぶるらじ"ですね。それらのイベントを融合したいという思いから始めたのが25周年の21"アークシステムワークス フェスティバル(以下、アークフェス)"でした。

石渡　あの時、木戸岡社長からイベントに対しての命題みたいなものをいただきました。ゲームのファン、世界観のファン、音楽のファン、声優さんのファン、みんながアークシステムワークスを媒介にして仲よくなれる場にしたいという話をされていて、僕らも頑張ろうと思いましたね。

木戸岡　僕は対戦格闘ゲームをプレイするのは苦手なんですけど、他の人のプレイを見ているとおもしろいんですよね。対戦格闘ゲームをまったく知らない人たちに見せて間口を広げないといけない、という意味では、森君がやっている"ぶるらじ"とか、そういう周辺から攻めていかないといけないと思っています。

――木戸岡社長から見た"アークフェス"の感想はいかがだったでしょうか?

木戸岡　最初から最後まで本当にすごかったですね。

石渡　あんなに人が集まるとは思いませんでした。ただ、大変でしたね(苦笑)。

森　もう1回やりたいかと聞かれたら、ちょっと勘弁してくださいと答えるかも(笑)。

木戸岡　でも、だからと言ってやらないわけにもいかないのかなと(笑)。

森　たしかに"アークフェス"みたいなイベントはずっとやり続けたいですよね。

石渡　25周年だったので"アークフェス"は総括的なことをしましたけど、対戦格闘ゲームの大会も続けていきたいです。やらなくなると、自分たちの存在意義が薄くなっちゃう気もします。

木戸岡　ゲーム大会にしても、対戦格闘ゲーム全体のことを考えると、うちのタイトルだけでいいのかというのはあります。本当はちゃんと22"闘劇"みたいな形で、他の会社のタイトルも含めて誰かがやってくれるのがベストだとは思っているんです。たくさんの方々と交流ができますし、他のいろいろな作品も遊んでもらうことで、対戦格闘ゲームというジャンル全体を盛り上げられるのではないかなと。

森　対戦格闘ゲームの中でも、特にアーケードでちゃんと新作を出し続けているという意味では、うちの会社がそういうゲームを好きなユーザーさんに何か恩返し的なものをしないといけない気はしますね。

3人のキーマンが考えるアークシステムワークスらしさとは?

――アークシステムワークスの2D対戦格闘ゲームは、独特のシステムやド派手なアニメーションなど、"アークゲー"というイメージが感じられます。それは他社さんの版権を対戦格闘ゲームにした時も感じられますが、作り手として意識している部分はありますか?

森　会社というより、作り手個人の影響が大きく出る部分はあるかもしれません。例えば『戦国BASARA X』と『北斗の拳』に関しては、ディレクターである23安部君のテイストが強いですね。

石渡　たしかにシステム面においては、安部カラーとか安部イズムみたいなものが出ているかもしれません。でも、見た目とかキャラクターのアニメーションの特徴は、アークシステムワークスらしさが出ているのかなと。とにかくド派手な部分とか、やり過ぎちゃってるぐらい細かい演出とか。

森　『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』の時もそうなんですけど、僕が作る場合は「プロレスを作ってくれ」とスタッフにお願いしています。これはプロレスのように、周りで見ている人たちもおもしろいと感じられるものを作ってほしいということですね。そして、見ている人たちが「自分もやってみたい」と思える状況を作り出したいんです。なので、とにかく動きや技を派手にして、周りで見ている人たちにも状況がわかって、一緒に盛り上がれるものを作るように心がけています。けど、そもそもそれを言い出したのは石渡さんですよね?

石渡　僕は派手好きだから。たしかに見た目が楽しいっていうのは"アークゲー"らしさかもね。エフェクトで画面が見にくいと言われることもあるけど、それでも派手なのが好きです(笑)。

森　"アークゲー"って呼ばれているものの作り方の基礎は、石渡さんが『ギルティギア』シリーズで作ったんだと思います。当時、僕が石渡さんから言われたことを今でもスタッフに言い続けてますので。「ゲームセンターで真っ先に目のいくゲームを作ろう」「じゃあどうすればいい?」という話になった時、「とにかくエフェクトを派手にしろ」って言われた記憶があるんです。覚えています?

石渡　ああ、言ってたかも。そう考えると、たしかに昔から『ギルティギア』シリーズの絵は派手になるように進化してきてるんですよ。それを経て今回のシリーズ最新作『ギルティギア イグザード サイン』でも、ぱっと見は2Dに見えるようでいて、中身は完全に3Dポリゴンという形に進化しています。他社さんとは同じ土俵で勝負せず、違う角度で攻めて、「次はどんなのが出てくるのかな」と期待させるのも"アークゲー"だと思いますね。

――木戸岡社長が考えるアークシステムワークスらしさとはなんですか?

木戸岡　うーん、つかみどころのない感じ。何を考

KEYWORD

18 ミュージックライブ
"ギルティギア × ブレイブルー MUSIC LIVE 2011"のこと。

19 ぶるれぼ(BLUEREVO)
2012年に開催された、アークシステムワークス主催の「ブレイブルー」シリーズの公式全国大会。

20 サミーズカップ
2001年に行われた「ギルティギア ゼクス」の全国大会。

21 アークシステムワークス フェスティバル
アークシステムワークス25周年を記念して、2013年5月19日に行われたイベント(P.171)。格闘ゲーム大会、ミュージックライブ、"ぶるらじ"公開録音などが行われた。

22 闘劇
エンターブレイン主催で行われた格闘ゲームの大会。2012年の第10回大会を最後に、一時休止となっている。

23 安部君
アークシステムワークスのプログラマー、安部秀之氏のこと。

24 雨宮慶太さん
映画監督、イラストレーター、キャラクターデザイナーとマルチな活躍をしている雨宮慶太氏のこと。代表作は「未来忍者 慶雲機忍外伝」「牙狼<GARO>」など。

えているのかよくわからない、とかでしょうか。

——それはどちらかというと、木戸岡社長らしさのような気がします（笑）。

石渡　でも、たしかに木戸岡社長のカラーは間違いなく出ていると思います。昔だったらつかみどころのない感じで、世界観とかもあまり統一せずに自由にゲームを作ってるところがありました。『ブレイブルー』シリーズからは世界観をしっかり管理して完成度を追求する側面も強くなってきたと感じますけど。

木戸岡　それは森君が全部コントロールしてくれているからじゃないかな。僕は「やれば？」しか言わないから（笑）。ただ、他の会社がやれないことをやらないと、僕らのいる意味がないと思っています。とにかくおもしろいこと、とんがったこと、他の会社ができないことをやり続けていくのがアークシステムワークスらしさかなと。本当にゲームが好きな人が評価してくれるゲームを作り続けていきたいですね。

『エグゼクター』の話題もチラリ？お気に入りキャラクターについて

——"アークゲー"の魅力の1つに個性的なキャラクターがあると思うのですが、アークシステムワークスの作品で思い入れのあるキャラクターについてお聞かせください。

木戸岡　個人的には『エグゼクター』に出てくるロボットかな（笑）。やっぱり自分が作ったゲームのキャラクターは、思い入れが強いです。

森　あのピカピカしたロボットですか。僕、最初にアルバイトに来た時にまず『エグゼクター』を遊ばされたんですよ。「これ俺が作ったやつなんだよー」って木戸岡社長に言われて（笑）。「ロボットが軽快に走ってる!」と思いながらプレイしました。

石渡　僕はですね、『ギルティギア』シリーズでは序列がつけられないんですよ。基本的に発案キャラクターはみんな僕の中の何かの一面を持ってるので。思い入れという意味では均等にあります。ただ、『ギルティギア』シリーズはソル＝バッドガイの物語なので、あえて選ぶならソルですね。

——ちなみに『ブレイブルー』シリーズでは？

石渡　プレイした感触と見た目で言うとタオカカですね。あとはやっぱりラグナがかっこよくて好きです。当時、モリモリが……モリモリって言っちゃった（笑）。

森　さっきも、そう言ってましたけどね（笑）。

石渡　開発の初期にたくさんラグナの試作品を描いていて、その段階ではかっこいいなと思いつつも、普遍性が感じられなかったんです。けど、ある日唐突に今の形のラグナがコピー機からプリントアウトされてくるのを見たんですよ。それを見た時に「うわ、かっこいい!」という衝撃が走りました。今でもラグナはかっこいいなと思っています。

森　僕は『ギルティギア』シリーズではディズィーに思い入れがあります。というのも、僕が初めてコンテの作業をやったのがディズィーだったんです。コンテ石渡さんからディズィーのデザインを見せてもらった時点では、普通にかっこいいなと思ったんですけど、最初にコンテの作業になると地獄でした。「羽邪魔だし、尻尾邪魔だし、どうすんだこれ!」と思いながら苦労した記憶が本当に強いんで……（苦笑）。

——『ブレイブルー』の中ではいかがでしょうか？

森　そこは石渡さんと同じで、やっぱり『ブレイブルー』に登場する全キャラクターについて頑張ってひねり出して生み出しているので、差はつけられないです。あえて選ぶと、やっぱり主人公のラグナになりますけど、印象に残っているのは誰かと聞かれたら、付き合いが長いハクメンを1位にあげます。

石渡　ハクメンはすごく昔から、ずっと森君の頭の中にいたらしいんですよ。

森　そうです。高校生の時に描いたキャラクターです。[24]雨宮慶太さんの『未来忍者 慶雲機忍外伝』を見てかっこいいと思ってから、自分で描き始めたんです。顔のない、表情が見えない部分がかっこいいなと思って。それ以来、僕が書く企画書にはハクメンのようなキャラクターがいつもいたんですよ。それが『ブレイブルー』で初めて出せました。だから、本当に付き合いが長いキャラクターなんです。

『ギルティギア』と『ブレイブルー』の競演の可能性は？

——25周年の記念の質問ということで、あえてお聞きしますが、ユーザーからの人気が高い『ギルティギア』と『ブレイブルー』のクロスオーバー作品の可能性はあるのでしょうか？

森　それについてはいろいろなところで言っていますが、少なくともお互いの作品が完結するまでは絶対にやりたくありません。クロスオーバーの需要があることも、ゲーム的に楽しくなることも重々承知ですが、物語や世界観が破綻してしまう危険性を秘めてますから。石渡さんも同じ考えですよね？

石渡　昔はそうだったんだけど、実は最近はちょっと考え方が変わってきたかも。やっぱり、いろいろな場所でそういう要望を聞くんですよね。ゲームを楽しんでくれるユーザーさんが望むのなら、僕個人の考えよりも、その希望に応えてあげたほうが喜んでもらえるんじゃないかなって。

森　そりゃあ、それを出したらみんな大喜びすると思いますよ。ソルとラグナが戦ってるところを見たいと思ってる人もいるでしょう、カイとジンが戦っているところを見たいと思ってる人もいると思うんですよ。「ノエルは誰と戦うねん」って感じですけど（笑）。

石渡　どうせなら『ギルティギア』と『ブレイブルー』だけじゃなく、アークシステムワークスのオールスターとか、もっと言えばアークシステムワークス以外の会社も巻き込んでコラボできたら、それはそれで素敵だなと思うんです。どうせお祭りをやるのなら、そのぐらいド派手なほうが盛り上がるんじゃないかな。

森　それは僕もわかります。とはいえ、とりあえず『ブレイブルー』シリーズの物語がちゃんと終わるまでは待ってください（笑）。当初予定していた三部作ではおさまりませんでしたが、完結に向けて盛り上がっているところなので。

アークシステムワークスのファンへ向けたメッセージ

——最後にアークシステムワークスのファンに向けてメッセージをお願いします。

森　これからもアークシステムワークスらしさを追求してゲームを作っていきます。次の30周年に向けて頑張りますので、よろしくお願いします。あと『ブレイブルー』のTVアニメもよろしくお願いします！　この本が出ている頃には、もう放送が始まってますから。

石渡　『ギルティギア イグザード サイン』を口火にして再始動する『ギルティギア』シリーズにご期待ください。また、『ブレイブルー』と『ギルティギア』だけでなく、これから入ってくる若い社員たちが新たなブランドを確立していけるよう、会社全体を盛り上げていく意気込みで動いています。"ARC"の頭文字に込められた"Action"、"Revolution"、"Challenge"を裏切らないよう頑張りますので、これからもご期待ください。

木戸岡　25年間、悲しいこともありましたし、大変なこともありました。家にも会社にも帰れず、何カ月か缶詰にされてゲームを作らされたこともありました。

森　そこらへんはもっとこう、これからゲーム業界を目指す人のために夢と希望を!（笑）

木戸岡　まあまあ、本当のことだし（笑）。ともあれ、アークシステムワークスは、日本だけじゃなくて世界中の人が対戦格闘ゲームの会社という認識だと思うんですけども、対戦格闘ゲームだけにこだわっているわけではないので、もっといろいろなジャンルに挑戦したいと思っています。まあ、とりあえずやれるだけやって、成功も失敗もありますけど、それも含めて楽しんでもらえたらうれしいなと思っています。



25周年記念スペシャルギャラリー スタッフ&ゲスト作家コメント

巻頭の25周年記念スペシャルギャラリー（P.003）に寄稿いただいた方々のプロフィールとコメントを掲載する。アークシステムワークスに対する思いや作品に関するエピソードの他、イラストのコンセプトなどを語っていただいた。

アークシステムワークス スタッフコメント

石渡 太輔 （1995年入社）

『ギルティギア』シリーズゼネラルディレクター兼Chief Creative Officer。キャラクターデザイン、イラスト、シナリオ、作曲などを手がける。

▶スペシャルギャラリーP.005

アークシステムワークスが25歳になりました。これは本当にすごい年月です。僕自身もほぼ20年の歳月をアークとともに過ごしましたが、振り返ると「人間が一人成人するではないか！」というような重みです。

8ビットマシンの歴史から百花繚乱、数多のゲームメーカーが乱立してきた中で、アークがこのような成長を遂げることができたのは、弊社の作品を愛してくださる皆様のおかげだと心底感慨にふけります。本当にありがとうございます。

しかし25歳といえば、人間に例えると立派な成人であると同時に、一社会人としてはこれから脂が乗り始める"活きのいい状態"でもあります。これからは皆様のより大きな期待を風として、新しい冒険と挑戦を帆に掲げて前進したいと思います。

森 利道 （2003年入社）

『ブレイブルー』シリーズプロデューサー兼シナリオ、キャラクターデザイン、その他雑用全般を担当しています。

▶スペシャルギャラリーP.006

こんにちは、プロデューサーの森です。

このたび、皆様のおかげで弊社は25周年を迎えることができました。自分は『ブレイブルー』を始め、『ギルティギア』など、"アークらしさ"を支える作品に携わらせていただきました。僕の思う"アークらしさ"とは、「このゲーム、好きな奴らが作ったなぁ」と感じていただけるゲームです。自分はこれからもスタッフとともにこの"アークらしさ"を大事に守り、進んで行ければと思います。

加藤 勇樹 （2004年入社）

2Dデザイナー。『ギルティギア』、『ブレイブルー』でモーションコンテ・ドット、『ブレイブルー　コンティニュアムシフト』からキャラデザなどをやっています。

▶スペシャルギャラリーP.008

このたびは手に取っていただいてありがとうございます。

遊んで楽しいのはもちろん、何か気になるとか、このゲーム好きなんだよと言ってもらえる物を作っていきたいなと思います。ともあれアーク25周年ありがとうございます！　これからもよろしくお願いします。

杉山 友希 （2003年入社）

2Dデザイナー。『ギルティギア』、『バトルファンタジア』、『ブレイブルー』、『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』と主に格闘ゲームの開発に携わっています。

▶スペシャルギャラリーP.009

皆様に愛されて25周年！　あなたの町のアークシステムワークスをこれからもよろしくお願いいたします！

樋口 このみ （2007年入社）

ドットやモーションコンテ、時にはユーザーインターフェイスをやってました。『エクスプレイズ』ではキャラ関係のグラフィックを担当。

▶スペシャルギャラリーP.010

このたびはお目にとめていただき、誠にありがとうございます。『エクスプレイズ』にこういった形でかかわることができるなんて……正直、今でも信じられません。限られた時間の中、チームスタッフ一同持てる力をすべて出し切って開発したゲームです。

プレイした後、ほんの少しでも"いいな"と思っていただける部分があれば幸いです。開発にかかわれて本当に楽しかったです。ありがとうございました。

▶スペシャルギャラリーP.015

ここ最近、自分の中でカグラとヒビキのコンビが熱いです。特にヒビキは頭をぐりぐりしたくなります。

25周年を迎えたアークシステムワークスを、今後とも、何卒、末長く、よろしくお願いいたします。

マスザワ （2002年入社）

ディレクターとして『エクスプレイズ』、『マジカルビート』を担当。元々エフェクトメインのデザイナーでした。

▶スペシャルギャラリーP.011

お目をとめていただき、ありがとうございます。『マジカルビート』のキャラクター大集合、という絵を描いてみましたがいかがでしょうか。あまり『マジカルビート』の絵を描く機会もないので、つい全員入れたくなります。最近は『ブレイブルー』のおかげで『マジカルビート』のデフォルメを見る機会も多くなり、大変うれしいです。

今後とも、アークシステムワークスをヨロシクお願い申し上げます。

吉田 圭 （2004年入社）

『ブレイブルー』シリーズなどのユーザーインターフェース周りを担当させていただいています。

▶スペシャルギャラリーP.011

25周年ということで、アークタイトルから好きなキャラクターたちを描かせていただきました。

弊社タイトルを応援してくださる皆様のおかげで四半世紀もの間ゲームを作り続けられているのだと思うと感慨深いものがありますね！　私も25周年という節目にかかわらせていただいて、とてもうれしく思います。これからも50年、100年とアークシステムワークスをどうぞよろしくお願いいたします！

ムカイ カツキ （2004年入社）

格闘ゲーム開発中心のデザイナー。最近は『ブレイブルー』と『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』で管理業務から変なぬいぐるみのデザインまでいろいろと担当しています。

▶スペシャルギャラリーP.012

「アークシステムワークス25周年記念タイトル！　ASW美少女頂上決戦!!」

と、いうわけで弊社2大タイトルの美少女お2人に戦っていただきました。殴り合いになると痛そうなので、かわいらしくドンケツ対決です。……うん……いいね！

それはさておき、ユーザーの皆様に支えられ、アークシステムワークスは25周年を迎えることとなりました。この感動がいつまでも続くよう、皆様に愛されるゲームの開発にはげんでいく所存です。今後ともアークシステムワークスをよろしくお願いいたします！

加藤 ヒデハル 入社8年目（2005年入社）

3D背景デザイナー。『バトルファンタジア』、『ブレイブルー』、『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』、『ギルティギア イグザード サイン』などなど、いろいろなタイトルを節操なく渡り歩いています。

▶スペシャルギャラリーP.012

『ギルティギア』が再始動し、今回一新されたキャラクターを描くのは緊張しました。この2人のハッピーエンドはいつ訪れるのでしょうか？　今後進むストーリーも楽しみです。

25周年を迎えたアークシステムワークスですが、これからも皆さんの期待のさらに先を行く作品を作り続けたいと思います！

津崎 真弓 （2006年入社）

『ブレイブルー』のモーションコンテ、ドットなどキャラクターの動き関係をいろいろとやっています。

▶スペシャルギャラリーP.013

皆様こんにちは。このたびはお目にとめていただき誠にありがとうございます。アークを以前から知っている方も最近知った方も、これからもよろしくお願いいたします！

影山 博美 （2006年入社）

『ブレイブルー』キャラクターグラフィックをメインに"ぶるらじ"、グッズなど、2Dデザインを担当しています。

▶スペシャルギャラリーP.013

おかげさまでアーク25周年！　ありがとうございます！

これからも新作・続編をバンバン生み出していくパワーのある会社であり続けてほしいです。

T代 （2007年入社）

『バトルファンタジア』、『ブレイブルー』で主に3D背景作業を担当しました。

▶スペシャルギャラリーP.014

お目にとめていただきありがとうございます。『バトルファンタジア』は私がアークに入社して初めて携わった仕事なので、どのキャラクターにも思い入れがあります。中でもお気に入りだったオリヴィアとアシュレーを描かせていただきました。

25周年を迎えたアークを、今後ともよろしくお願いいたします。

梶 茜 （2007年入社）

主に『ブレイブルー』シリーズの隙間仕事をこなす雑用デザイナーです。

▶スペシャルギャラリーP.014

アークシステムワークス25周年ありがとうございます！

ここまで続けてこられたのはユーザーの方々の応援があってなので、この先30年40年と支持していただける作品を引き続き作っていきたいです。

今回はせっかくなので弊社の新作アドベンチャー『エクスプレイズ』よりお気に入りの女性キャラ2人を描かせていただきました。アハトちゃんのブーツの踵（かかと）になりたい。

浅野 健太 (2008年入社)

2Dデザイナー。現在『ギルティギア イグザード サイン』チームにて2D周りを雑多に担当しています。

▶スペシャルギャラリーP.015

25周年！ めでたいですね！ そして『ギルティギア』シリーズの最新作！ これまためでたいですね！ この日をどれだけ待ったことか……！
……と、いうわけで描かせていただいたのは『ギルティギア』シリーズの主人公ソル＝バッドガイ！ そして彼の変身した姿"ドラゴンインストール"です！
変身!! 男のロマン!! ＼ロマンティック!／
炎を纏(まと)う最強の裸ジャケット!!! ＼ロマンティック!／
……はい。では今後とも！ アークシステムワークスをよろしくお願いしますッ!!

澤田 秀明 (2008年入社)

現在2Dデザイナーとして『ギルティギア イグザード サイン』チームに所属しています。

▶スペシャルギャラリーP.016

中学生の時に『ギルティギア』と出会い、それから10年以上経った今、最新作『ギルティギア イグザード サイン』の開発に携われていることを大変うれしく思っています。これからもアークをよろしくお願いします。

櫻庭 遥 (2008年入社)

『ブレイブルー』チームの片隅で2Dデザイナーのようなものとしてうねうねしています(´･･`)

▶スペシャルギャラリーP.016

25周年ありがとう！ 今この場所に参加できて光栄です。これからもアークシステムワークスをどうぞよろしくお願いいたします。

有馬 七助 (2007年入社)

デザイナー。現在は主に"ぶるらじ"の他、『ブレイブルー』、『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』、DSタイトルなどの制作に携わっております。

▶スペシャルギャラリーP.016

ココノエ博士の世界征服計画始動!?
祝・25周年！ これからも見て触れて楽しいものを皆様に提供していきたいです。

伊藤 誠 (2007年入社)

デザイナー。"ぶるらじ"、『ブレイブルー』、『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR』などを担当。

▶スペシャルギャラリーP.016

"ぶるらじ"を主に制作しております伊藤です。ポニーテールで凛々(りり)しい女騎士なイザヨイさんを描かせていただきました！ このような機会に参加できて光栄に思います！
しかし、せっかくの特別企画なのに1人だけしか描かなかったのはもったいなかったかな……と若干後悔しています……。次回があれば、ぜひ複数のキャラを描かせていただきたく思います!!

天野 喜代子(ぐるてんアマノ) (2009年入社)

2Dデザイナーです。『ブレイブルー』、"ぶるらじ"、ダウンロードコンテンツなどの開発にかかわってきました。

▶スペシャルギャラリーP.017

弊社が25周年という節目を迎えられたのも、タイトルを応援してくださる皆様のおかげでございます。この場をお借りして、本当にありがとうございます。
今後ともアークシステムワークスを温かく見守っていっていただけるとうれしいです。どうぞよろしくお願いいたします！

福原 真吾 (2012年入社)

『ブレイブルー』チームで主にモーションコンテ、ドットなどを担当。他にもデザインなども時々やらせてもらったりしてます。

▶スペシャルギャラリーP.017

「いい娘ね……」「お、お姉……さま……」
ついに25周年！ 今後ともアークシステムワークスをヨロシクお願いいたします！

吉原 健介 (2013年入社)

『ギルティギア』チームで2Dデザイナーとして、コンテ、イラスト、雑務諸々を担当しています。

▶スペシャルギャラリーP.017

アークシステムワークス創立25周年というこの記念すべき年に入社し、さらに『ギルティギア』シリーズも生誕15周年ということで中学生の頃から遊んでいたゲームシリーズの開発に携わることができるとは、人生何があるかわからないものですね。
好きなキャラ2人をノリノリで描き終わった後で思いましたが、アニバーサリーっぽい絵のほうがよかったかな～。

前田 あさなぎ (2013年入社)

新人デザイナーとしてコンテ・原動画・ドットなどを制作しています。

▶スペシャルギャラリーP.017

『ギルティギア』シリーズよりおなじみの、アバ(＋パラケルス)を描かせていただきました。斧をぶんぶん振り回して戦うキャラクターなんてそうそういませんよね。そんな個性的なキャラクターばかりが集うのも、アークの生み出してきたゲームの魅力のひとつだと思います。
今後とも、アークシステムワークスをよろしくお願いいたします！

ゲスト作家コメント



木村 樹崇

家庭用ゲームのイラストや、電撃文庫『シロクロネクロ』シリーズのイラストと挿絵を手掛けるイラストレーター。『おきらく』シリーズや『とってもE麻雀』ではキャラクターデザインも担当。

▶スペシャルギャラリーP.018

まずは25周年、誠におめでとうございます！ こうして25周年の節目にお祝いにイラストを描かせていただけるとは思っていなかったので、とても光栄です。5年前の20周年の頃は社員としてアークに在籍していたので、なんだか不思議な気持ちです。
お祝いのイラストは、当時～現在、かかわらせていただいているタイトルのキャラを中心に、お祭りな感じで描かせていただきました。また30周年、35周年と、お祝いできることを楽しみにしております！



八重樫 南

『閃乱カグラ』シリーズなどのゲームでイラストを手がけるイラストレーター。また、ゲーム以外でもカレンダーや抱き枕などのグッズイラスト、ライトノベルの挿絵など、多岐にわたって活躍をしている。

▶スペシャルギャラリーP.022

アークシステムワークス25周年おめでとうございます。その数多くの作品の中でも私は『ギルティギア』のファンでした！ 今回このようなイラストを描かせていただきありがとうございます。
これからも多くの作品に期待してます！ 八重樫南でした。

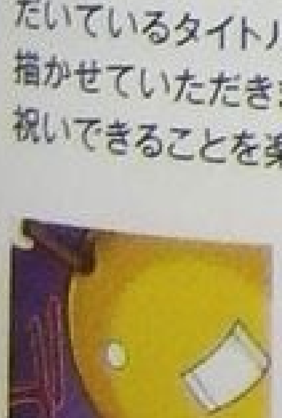


寺田 克也

『探偵 神宮寺三郎』シリーズなどのゲームでキャラクターデザインを担当。ゲーム関連以外でも、小説の挿絵や映画のコスチュームデザインなど、さまざまな分野において活動をしている。

▶スペシャルギャラリーP.025

25周年というと、オレの最初のゲームの仕事『探偵 神宮寺三郎』とほぼ同じ年を重ねてきているというわけでありますし、現在『神宮寺』をリリースしている会社でもあります。奇縁！
というわけで今回このめでたい企画に参加させていただきました。次回、50周年の記念本でまたお会いしましょう！

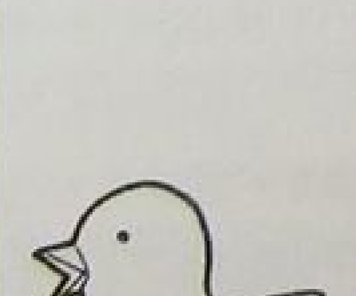


moo

『ウィザーズハーモニー』『エターナルメロディ』『悠久幻想曲』シリーズなどのキャラクターデザインを担当。現在は株式会社ブリッジに所属し『御伽のアルカディア』などのイラストを手がける。

▶スペシャルギャラリーP.020

25周年おめでとうございます。『ウィザーズハーモニー』のキャラクターデザインを担当させていただきましたmooです。
今回は十数年ぶりに『ウィザーズ～』のキャラを描くにあたって、古い資料を引っ張り出しては当時の自分の絵の若さに「ああ～…」となったり、「ここをこうすると、もっとかわいくなってたんじゃないかな？」とか今さらいじってみたり。懐かしくも新鮮な気持ちで彼女たちに出会えた気がします。



岡本 倫

週刊ヤングジャンプにて『エルフェンリート』や『ノノノノ』を連載。現在は同誌で『極黒のブリュンヒルデ』を連載中。大学時代にアークシステムワークスでアルバイトをしていた経歴がある。

▶スペシャルギャラリーP.024

20数年前にアークシステムワークスでアルバイトをしていたご縁でイラストを描かせていただきました。ぼくがいた頃は横浜駅西口の頻繁にブレーカーが落ちる小さな雑居ビルの中に会社があって、無停電電源のアラームが鳴り響く暗闇の中、一生懸命ファミコンソフトのドットを打っていました。
20年後にこんな立派な会社になってるなんて！ 25周年おめでとうございます！



戸部 淑

『Riviera～約束の地リヴィエラ～』や『コンチェルトゲート』など、数多くのゲームのキャラクターデザインを担当。電撃PlayStation付録『電撃4コマ』の表紙やライトノベルの挿絵なども手がけている。

▶スペシャルギャラリーP.026

このたびはアークシステムワークスさん25周年ということでおめでとうございます！ 昔からキャラやシステムが尖っていてすごいなあと拝見しておりました。今回イラストを描かせていただいている最中もとても楽しかったです。
これからも一体どんなキャラが生まれてくるのか楽しみにしつつ益々のご発展をお祈りしております。

“ぶるらじ”出演者 25周年記念メッセージ

『ブレイブルー』シリーズの公式Webラジオ“ぶるらじ”のパーソナリティを務める杉田智和氏、近藤佳奈子氏、今井麻美氏から25周年のお祝いコメントをいただいた。アークシステムワークスのキャラクターや、“ぶるらじ”への思いも綴られているので必見だ。

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ役

杉田 智和

誕生日 10月11日 **出身地** 埼玉県
主な出演作 銀魂（坂田銀時）／涼宮ハルヒの憂鬱（キョン）／ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ・ジョースター）



Q1 アークシステムワークス25周年について

おめでとうございます!
50周年も見えてきましたね。
これからも永続ドラゴンインストールの精神で奮起しましょう。

Q2 アークシステムワークスで一番好きなキャラクターについて

最もやり込み、一緒の時間を過ごしたのは『ギルティギア』のジョニーです。
女性キャラだと『E麻雀』のティッシュになった娘でしょうか。なんか○○が○○○で○○○○○だと思うんです。

Q3 “ぶるらじ”で一番衝撃的だった出来事について

絵を描いている社員さんは月給。
すべてユーザーの喜びのためにあそこまで描き込むのです。
本当にいつもすいません。なんか……ごめんなさい。

ノエル=ヴァーミリオン役

近藤 佳奈子

誕生日 6月26日 **出身地** 東京都
主な出演作 起業忍者 イガ社長と秘書ガーコ（ガーコ）／ぼかぼか森のラスカル（スー）／ぷよぷよ!（ルルー）



Q1 アークシステムワークス25周年について

25周年おめでとうございます！ たくさんの方に愛される作品を作り続けるのはとても大変だと思います。それを継続しているのはとてもすごいです。ひとえに皆さんの努力の結晶だと思います。さらなるご発展と皆様のご健康をお祈りいたします。そして、これからも作品を楽しみにしております。

Q2 アークシステムワークスで一番好きなキャラクターについて

やはり思い入れが一番強いのは『ブレイブルー』のノエルです。何事にも素直に一生懸命な彼女が大好きです。そして自分が演じさせていただいているキャラクター以外では、なんだかんだ主人公のラグナが好きです。ぶっきらぼうで少し素直ではないけど、優しいからなんだかんだ皆に好かれて巻き込まれてしまう、そんな主人公が好きです。『ギルティギア』ではブリジットです。女装美少年だと知った時は本当に衝撃的でした!

Q3 “ぶるらじ”で一番衝撃的だった出来事について

1回目の“ぶるらじ”が配信された時です。打ち合わせで、パーソナリティがしゃべったことに対してキャラクターが動きます。絵がつきます。と、説明を受けたのですがなんとなく理解できず放送を見たら、すごい勢いでキャラが笑ったり怒ったり泣いたりしていて、さらに話に合わせて描き下ろしのイラストを入れてくださるので余計に話が伝わりやすく、おもしろい！ びっくりしました！ こんな番組初めてでした。元から『ブレイブルー』を知っていた方の期待もとても感じましたが、知らなかった方をも引き込むすごいラジオだと思いました。毎回本当にたくさんの方に見ていただきましてありがとうございます。これからも、『ブレイブルー』を応援していく番組“ぶるらじ”をよろしくお願いいたします。

ツバキ=ヤヨイ役

今井 麻美

誕生日 5月16日 **出身地** 山口県
主な出演作 THE IDOLM@STER（如月千早）／STEINS;GATE（牧瀬紅莉栖）／恋と選挙とチョコレート（森下未散）



Q1 アークシステムワークス25周年について

25周年、本当におめでとうございます。長く愛される作品を作り続けるアークさんと一緒にお仕事ができて、本当に光栄に思っています。25年と言わず、30年、50年、いえいえ100周年もぜひお祝いさせていただきたいと思います！ ……75年後まで私もがんばります★
冗談はさておき、これからも皆さんに愛される作品を生み出してくださることを、期待しております!

Q2 アークシステムワークスで一番好きなキャラクターについて

もちろん『ブレイブルー』のツバキ=ヤヨイが一押しです！ 初めてツバキと出会ってからもう随分になりますが、彼女の不器用なほど、真面目なところが、なんとかしてあげたいと思いつつも、愛おしく思います。プレイヤーキャラとしては、テクニカルな部分が大きいので、なかなか使用するのは難しいですが、そこもまた、ツバキらしいと思います。演じていて楽しいのは黒ツバキさんです!

Q3 “ぶるらじ”で一番衝撃的だった出来事について

あ……ありすぎて一つに絞ることは出来ません……。あれとか、あれとか、あれとか、それとか、これとか……たいてい、子ども心を忘れない、あの人やあの人やあの人、あ、あの人もか……のせいっ……げほっ。
素敵なあの方々のおかげだと思っているので、これからも童心を忘れないでいただきたいですね♪ うふふふふふふふふ。

25周年記念ファン参加企画

本書の発売前に電撃オンラインで行ったメモリアル企画の“キャラクター人気投票”、“イラストコンテスト”、“記念メッセージ”の結果を掲載。アークシステムワークス25周年を飾るにふさわしい、ファンの皆さんの熱い思いを感じてほしい。

キャラクター人気投票

電撃オンラインで実施した人気投票の結果を、男女それぞれ上位70名紹介している。なお、16位以下へのメッセージは、注目キャラクターのみ掲載した。

投票のルール
本投票はアークシステムワークス作品の主要キャラクターの中から、約160名をピックアップして行った。1位から5位に投票されたものを順位に応じてポイント化し、その合計値でランキングの順位を決定している。なお、“その他”の自由記入欄に書かれたキャラクターへの投票も、同様の計算方法でランキングに反映した。また、性別が不明なキャラクターについては、男性としての票と女性としての票を個別に計算したうえで、それぞれの性別のランキングに反映している。

男性キャラクター編



1位 ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

『ブレイブルー』シリーズ ▶P.102

9002ポイント

●THE・主人公だから。強くてカッコよくて頼りになる。厨二心を揺さぶる理想の男だから。[らいすさん] ●口悪いけど実は優しかったりしてカッコいい!![かきあげさん] ●杉田さんのまっすぐな演技とキャラがシンクロしていて好きです! 間違いなく一番の主人公です![津島彼方さん] ●ラグナみたいなお兄ちゃんが欲しいです。「テメェ、馬鹿か!!」と言われたいです。[帝羅さん] ●もう大好きです。抱き枕カバーはよ! はよ!![てぃーたいむさん] ●文句を言いながらも世話焼きなところが好きだから! 兄さぁぁぁぁぁぁぁん!![夜斗さん] ●初めて格闘ゲームで操作したキャラクターで思い入れがあり大好きだからです♪ なんだかんだラグナがカッコいいです♪[スザクさん] ●『カラミティトリガー』の立ち絵とアーケードモードでのギャップに惹かれました。[吉井さん] ●なんだかんだ先生で主人公らしくてカッコいい![うきかささん] ●無愛想に見えて、実はとても優しいから。最後まで“人間”として足掻く姿はとてもカッコいいです。[ねじさん] ●『ブレイブルー』をやるきっかけは兄さんに一目惚れしたから。今ではもう闇に喰われました……。[祐李さん]



2位 ソル=バッドガイ

『ギルティギア』シリーズ ▶P.032

7178ポイント

●シリーズ通して遊び続けているのは、彼の存在あってのことでしょう。ずっとついていきますぜ、旦那![MIさん] ●格闘ゲームの主役キャラの概念をぶち壊している作りだったのが。[ウィズハー新作希望さん] ●なんと言っても『ギルティギア』と言えばこのキャラで決まり、な印象のある最高の主人公だと思います。新作にも期待しています![もさもさ髪好きさん] ●カッコいいに尽きる!! あと格ゲー苦手な私でも使いやすくクリアができた思い入れのあるキャラです。結婚したいくらい好きです。はぁー好き。[お山のお犬さん] ●アークシステムワークスという会社を知るきっかけになったゲームであり、大好きなキャラクター、一番愛着を持ってるからです! 石渡さんの声も中田譲治さんの声も両方大好きです![さくらさん] ●彼の髪も瞳も筋肉も私のもの。彼は私の嫁です。[kitten_Lさん] ●PSの『ギルティギア』の頃からソルが好きで、『ギルティギア2』もプレイして、ソルのことが大好きだなと改めて思いました。[NAO-Mさん] ●目的のために強い信念を持っているところや謎めいた雰囲気、実は優しい一面などが大好きです。[ブリジット=ハマチさん]



3位 ハザマ

『ブレイブルー』シリーズ ▶P.128

7068ポイント

●物腰柔らかな態度から一変して暴言を吐き出す二面性に心奪われました。クズで外道なハザマさんが大好きです![しいはさん] ●あの得体のしれない感じがたまらないです。猫まみれになった大尉もステキでした。[雨さん] ●胡散臭い立ち振る舞いと丁寧語に一目惚れしました![かきさん] ●KING OF 外道! 中村さんの吹っ切れた演技に鳥肌が立った。[シーザーさん] ●カッコいいから! 蛇っぽいところも悪役っぽいところもモヤシっぽいところも! ハザマのおかげで『ブレイブルー』を好きになったし、格ゲーに興味が出た![氷爽さん] ●二面相があるところが好きです。ゆで卵が好きなところもかわいいです。[土竜なカズトさん] ●残虐非道なところが逆に惹かれます。見た目も声も最高です! 猫アレルギーがかわいい![みーたそさん] ●距離感をあまり気にせずに攻撃に移れるところが気に入ってます。[コディーノさん] ●蛇翼崩天刃が今までの必殺技で一番カッコいいから。[ツェズゲェラさん] ●女子は悪い男に惹かれてしまうものなんです。[津島彼方さん] ●清々しいほど突き抜けたゲスっぷりがたまらないです。[おうどんおいしいさん]



4位 ジン=キサラギ

『ブレイブルー』シリーズ ▶P.104

7003ポイント

●普段のクールな態度とノエルやラグナに対する態度のギャップに惚れました。[なつさん] ●一目惚れしてからこの見た目と性格のギャップにドハまりしました! ヤンデレCD期待! 願わくばフィギュアとかも……。[うきかささん] ●ユキアネサの氷の演出がカッコいいし、ヤンデレなのがさらに好き![どらもんさん] ●「にいいいさあああああああんんんん」と叫ぶのが耳から離れない。[るぅさん] ●兄さんに(よく言えば)一途な彼の姿と、“ぶるらじ”のカッキーのかわいさに胸を打たれて今の自分がいます。[しおりさん] ●初めて格闘ゲームを真面目に練習し始めた長年の相棒なので。キモおもしろカッコいいジン兄様のすべてが大好きでたまりません![へーはちさん]



5位 ブリジット

『ギルティギア』シリーズ ▶P.070

6513ポイント

●本能の趣くままに選びました。[RICさん] ●ちゃんと男性のところに入ってて安心したので。[あるふぁるふぁさん] ●女装男子に目覚めるきっかけを作った罪は重い。大好きです![Takerさん] ●キャラの魅力もさることながら、他のゲームにはないヨーヨーを使った自由な操作性が好きです。[ブリ好きさん] ●『ギルティギア』で初めて使ったキャラで、誕生日が自分と1日違いで、かわいくて使いやすいので一番思い入れがあるキャラです。[レインさん] ●ブリジットちゃん以外ありえません!! すごくかわいいです![かしさん] ●線の細さと少年ぽさがドハマリです。勝ちポーズでヨーヨーをあげて服がめくれることで恥ずかしがる演出はやられました。[リリーさん]

順位	キャラクター	ポイント
6位	カイ=キスク 『ギルティギア』シリーズ ▶P.034	4606
7位	ハクメン 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.122	4507
8位	アズラエル 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.146	3135
9位	ジョニー 『ギルティギア』シリーズ ▶P.052	2451
10位	ユウキ=テルミ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.150	2333
11位	チップ=ザナフ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.044	2196
12位	ファウスト 『ギルティギア』シリーズ ▶P.046	2033
13位	シシガミ=バング 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.118	2014
14位	聖騎士団ソル 『ギルティギア』シリーズ ▶P.075	1923
15位	アマネ=ニシキ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.142	1835
15位	スレイヤー 『ギルティギア』シリーズ ▶P.064	1835
17位	御津 闇慈 『ギルティギア』シリーズ ▶P.056	1592
18位	アクセル=ロウ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.054	1558
19位	ロボカイ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.072	1528
20位	アラクネ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.116	1501
21位	ザッパ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.068	1452
22位	ヴァルケンハイン=R=ヘルシング 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.132	1338
23位	テイガー（TR-0009） 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.112	1326
24位	レリウス=クローバー 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.138	1167
25位	くにお 『くにおくん』シリーズ ▶P.201	1079
26位	ヴェノム 『ギルティギア』シリーズ ▶P.058	1053
27位	カグラ=ムツキ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.150	916
28位	神宮寺 三郎 『探偵 神宮寺三郎』シリーズ ▶P.199	907
29位	ルーファス=クローウン 『ウィザーズハーモニー』 ▶P.188	871
30位	篝 橙八 『エクスプレイズ コード:エンブリオ』 ▶P.172	866
31位	ワトソン・リヴィングストン 『バトルファンタジア』 ▶P.181	862
32位	ポチョムキン 『ギルティギア』シリーズ ▶P.042	859
33位	テスタメント 『ギルティギア』シリーズ ▶P.060	840
34位	カルル=クローバー 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.120	834
35位	エディ（ザトー=ONE） 『ギルティギア』シリーズ ▶P.040	821
35位	シン 『ギルティギア』シリーズ ▶P.078	821

【6位　カイ=キスク】●8年前に一目惚れして以来ずっと大好きです。格ゲーに触るきっかけになったキャラでもあります。新作ポニテカイをはやく動かしたい！［うどんこさん］　●シリーズを通して大人になっていく姿がカッコいい。悩みながらも強い信念を持ち続けていて、憧れる。［SMD15さん］　●団長でも連王様も大好きです!!　美人な奥さん美形の息子最高です!!　『ギルティギア』新作、本当に期待してます!!［さくらさん］

【7位　ハクメン】●ハクメンのカッコよさに惚れて格闘ゲームに始めて手を出しました！存在がカッコいい!!［カズルさん］　●和物はロマン。和物は墨。つまり墨はロマン。［わし勝ち手甲さん］　●問答無用でカッコいい！　強い！　シルエットが映えるし立体化希望!!［ユキイチさん］　●虚空陣奥義"悪滅"といい、技がカッコよすぎです！［NASUさん］　●どこをとっても好きだけど一番の要因はあの声。ズェア！［ogunさん］

【8位　アズラエル】●意外と紳士なギャップと、キャラ性能が大好きで持ちキャラだから。あと上半身裸の筋肉ムキムキゴリマッチョだから。［ボードレールさん］　●雄っぱいマウスパッドが実現すると思って。［ましろ@雪桜。さん］　●漢の中の漢という感じで好きだからです!!［小蝿にイライラさん］　●筋肉って素晴らしいですよね。［ロザリオさん］　●"ぶるらじ"の公開録音で安元さんがかわいかったので。［釘宮クドさん］

【9位　ジョニー】●服装と居合いという戦闘スタイル！　あと裏できちんとメイのことを考えてるとこが好きです。［きょーささん］　●クールでカッコいいです！　まさにダンディズム……！［でこまゆさん］　●純粋にカッコいいから！　居合!!　若本さん!!　ミストファイナー!!最高ぉ!!［412さん］　●武器、ルックス、声などが渋くてカッコいいです。［那嘉神エルさん］　●『ゼクスプラス』のボイスの「だーめっ」にすべて持っていかれました。［ボさん］

【10位　ユウキ=テルミ】●粗暴で野蛮で、だけどもカッコいい悪役！　"悪"をそのまま具現化したキャラクターって、まさに彼のことだと思います！［殿下さん］　●言動や態度がブッ飛んでるところが最高！［セアさん］　●家庭版楽しみです！　早く操作してみたい!!［もずくずさん］　●チンピラみたいな性格なのに頭がよくてカッコイイ！［志乃さん］　●精神体もスーツ姿もフード姿も全部大好きです！　家庭版『クロノファンタズマ』が楽しみです。［しいはさん］　●トリニティとのハッピーエンドはまだですか？［あみるみるさん］

【11位　チップ=ザナフ】●最速最高！［柚子みかんさん］　●軽そうなビジュアルや言動とは裏腹に大変な過去と信念を持ったまっすぐなキャラクターで大好きです。専用BGMの『Suck A Sage』も本当にカッコいい曲で何年聴き続けても鳥肌が立ちます！［おうどんおいしいさん］　●自分を"闘劇"に連れてってくれたキャラだから。［サミットさん］

【12位　ファウスト】●ギャグからシリアスまでなんでも行ける懐の広さ！　そして抱えた熱いバックボーン！　ファウスト主役のスピンアウトをぜひ！［がすけつさん］　●ギャグキャラのはずなのにシリアスなシーンでのカッコよさは異常！　俺の『ギルティギア』の始まりでもあります！［ころんさん］　●飄々としつつ一番慈愛に満ちたキャラなので。［いちろもさん］

【13位　シシガミ=バング】●空回りも多いけど、まっすぐで熱くて一番わかりやすい人だから。［ブランクスさん］　●お頭ぁっ！　と、つい叫びたくなるほど人情に厚く部下想い。殿への忠誠心と町の人々のために自己犠牲を払うその心意気は、惚れるものがあります。なんてったってカッコいい!!　部下になって一生ついていきたいです!!［たかなさん］

【14位　聖騎士団ソル】●ソルの持つカッコよさに加えて、彼の過去がわかるのがよいです。BGMもカッコいい！［やまださん］　●理由がいらない。カッコよすぎ！［toucaさん］

【15位　アマネ=ニシキ】●どう見ても女性なのに意外と男らしく、部下に慕われてそうな姉御肌（笑）なのが大好きです！［椋さん］　●麗しいお姿と、江戸っ子気質がかわいい！［珠輝さん］　●一目惚れしたキャラです！　ドリルにロマンを感じます!!［まいみいさん］

【15位　スレイヤー】●その渋さ、そのロマンあふれる性能。真摯な態度だが語るのは拳。いいキャラです！［シャバレさん］　●HAIKU&ダンディーが素晴らしい。［かき丼!さん］

【17位　御津 闇慈】●最初はまさに"一目惚れ"でした。服装も、性格も、技もすべてが大好きです！　これからも闇慈らしく自由気ままに動きまわってくれますように。［あずみさん］

【19位　ロボカイ】●シュールでカッコかわいい不思議な魅力。カイからの派生キャラと思わせて、しっかり独自のキャラを確立させているところ。［すゞくれさん］

【21位　ザッパ】●こんなにただただ笑えるキャラを他に知らない。だが犬は蹴りたい。［ririnoaさん］　●イロモノなのに美形でかわいそうな扱いなのがたまりません。［志乃さん］

【22位　ヴァルケンハイン=R=ヘルシング】●落ち着きと狼の時の激しいギャップに惚れてしまいます。ああいう歳のとり方をしたい。［リリーさん］　●姫様に一途に尽くしてるところがいい。［Libraさん］　●老後はこんなカッコいい老人になりたい!!［ハリタムさん］

【23位　テイガー（TR-0009）】●赤い巨躯に光るメガネ。浪漫あふれる投げ技にトリコになりました。［かっつんさん］　●見た目と違い紳士的で優しくとてもカッコいい。［esukarugoさん］　●ココノエとの関係がかわいすぎてどうすればいいかわかりません。あと最近、彼にほうれい線があることに気がつきました。［しまださん］

【25位　くにお】●昔から『くにおくん』シリーズが好きなのでくにおくんを1位に推しました！喧嘩もスポーツもこなせる硬派な男でいいですね！［まさゆごさん］　●ヤンキーっぽそうでもあるけど硬派で熱血、カッコいいです。［バケツねこBさん］

【27位　カグラ=ムツキ】●『ブレイブルー』稼働前から絶対変わることがないだろうと思っていたメインキャラを揺るがすほど、見た目も性格も声もすべてが好みで発表されてから日々頭を抱えているので責任を取ってください!!［へーはちさん］　●家庭版『クロノファンタズマ』の中で一番気になるお方です。早く使いたい……。［祐李さん］

【28位　神宮寺 三郎】●煙草を吸うだけで様になる、渋い。［バケツねこBさん］　●上京して、二丁目付近を歩くと必ず思い出します。自分はこの人のお世話にならないよう、しっかり生きようと（笑）。思い出深い大好きな作品です。［おかやんさん］

【29位　ルーファス=クローウン】●アークを知ったきっかけとなった作品でした。不幸ながらも張り切るルーファスを見てて、主人公=自分ではないシミュレーションの楽しさを知りました。［やまねこあきらさん］　●メンバーに振り回されまくってる不憫な姿がかわいくて大好きです！［水無月さやさん］　●今までで一番やりこんだゲームです。ルー君の見た目がツボでした！［うさぎまにあさん］　●初めてゲームで好きになったキャラなので。［缶さん］

【30位　篝 橙八】●声に惹かれました。優しさが伝わってくる、心地よい声でとても好きです。［咲桜(さくら)さん］　●魔導書を制御して戦う姿はカッコよかった。［素さん］

【31位　ワトソン・リヴィングストン】●反則的なかわいさ!!［あずさん］　●ウサギという見た目とLV 3の時のやってやるぜ感。［ルフさん］　●もふもふ!!［はいいるかさん］

【32位　ポチョムキン】●見た目。アークゲーどころか格ゲーキャラで一番好き。ギャップのある内面にも好感。［ほちょむきんさん］　●10年来の相棒です。選ばないわけがない！［のじさん］　●力強さと優しさを兼ね備えた振る舞いが好きです。［しろたまさん］

【34位　カルル=クローバー】●かわいいから。メガネ、とっても似合ってる！　あと、将来が楽しみ！［shimejiさん］　●同時操作キャラに衝撃を受けたから。姉さんっ！［ふしとりさん］

【35位　シン】●単純で明るい子なのに、内心は父親への複雑な気持ちや母親を大事にする気持ちを持っていて、しかも父親への誤解が解けたら比較的素直になるところとか大好きです。［こちさん］　●ツンケンしててもちゃんと家族思いなところ。［フリにーさん］

順位	キャラクター	ポイント
37位	デイル=マース 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	589
38位	イズナ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.079	384
39位	りき 『くにおくん』シリーズ ▶P.201	357
40位	Dr.パラダイム 『ギルティギア』シリーズ ▶P.080	323
41位	射場 荘司 『プリズマティカリゼーション』▶P.206	312
42位	クリフ=アンダーソン 『ギルティギア』シリーズ ▶P.076	281
43位	獣兵衛 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.152	277
44位	"あの男" 『ギルティギア』シリーズ ▶P.083	255
45位	フェイス 『バトルファンタジア』▶P.182	205
46位	チェスター=ボーヴェン 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	194
47位	ナッツ=ティアンズ 『ウィザーズハーモニーR』▶P.191	186
48位	レジー=パッカード 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	179
49位	フリード・ヴェレス 『バトルファンタジア』▶P.182	167
50位	アシュレー・ラブレス 『バトルファンタジア』▶P.180	152
50位	熊野 参造 『探偵 神宮寺三郎』シリーズ ▶P.199	152
52位	レイヴン 『ギルティギア』シリーズ ▶P.082	144
53位	ティム=エレイン 『ウィザーズハーモニーR』▶P.191	133
54位	デスブリンガー 『バトルファンタジア』▶P.183	129
55位	リッパー 『エクスブレイズ コード:エンブリオ』▶P.174	125
56位	マルコ・ヴァン・デ・ランド 『バトルファンタジア』▶P.179	118
57位	シオン=シェルナーグ 『ウィザーズハーモニー2』▶P.190	106
58位	紅 蒼紫 『ウィザーズハーモニー』▶P.188	103
58位	うさぎ丸 『疾風のうさぎ丸 -恵みの珠と封魔の印-』▶P.212	103
60位	アレフ・H・ワトソン 『ディジタル・ホームズ』シリーズ ▶P.216	80
61位	賽臥 隆恭 『アパシー ~鳴神学園都市伝説探偵局~』▶P.210	77
62位	げんき 『おきらく』シリーズ ▶P.184	68
63位	ウルス・ヴァン・デ・ランド 『バトルファンタジア』▶P.178	57
64位	シリウス=シュライザー 『ウィザーズハーモニー2』▶P.191	49
64位	鍛冶野 彦道 『脱出アドベンチャー』シリーズ ▶P.209	49
66位	レイ=クラウス 『ウィザーズハーモニー2』▶P.191	46
67位	セドリック・ワード 『バトルファンタジア』▶P.180	38
68位	ファズ 『ホシガミ』▶P.210	34
69位	スッシー 『クルりんスッシー』/『にかくでスッシー』▶P.215	31
70位	ヒロ 『レアランドストーリー 少女の約定』▶P.208	24

【37位　デイル=マース】●アークシステムワークス製品の中で初めてやったゲーム。それが『ウィザーズハーモニー』でした。なかでも先輩のインパクトがあまりにも強烈で、まだ覚えてます。[Kar98k_Ken2さん]　●こういう先輩がいると毎日が楽しい気がします。いろいろと振り回されそうですが。[ダイナマイト乳母車さん]　●『ウィザーズハーモニー』といえば自分にとってはこの人です。シリーズ史上最凶最悪の先輩ながら、意外と後輩想いなところがナイスです。[ジャマダハルさん]

【39位　りき】●『くにおくん』シリーズが好きなのでりきに投票しました。ライバルだけどくにおとのコンビはやっぱり彼ですね。[まさゆごさん]　●くにおの永遠の好敵手、マッハパンチのりき。パンチの味って男の子だよな。[洋白さん]

【41位　射場 荘司】●論理的かつ分析的かつ衒学的かつ天然ボケなモノローグが大好き。すべての物語の主人公で一番好き。[0さん]　●どこか共感できるような若者なりの悩みを持ったよい主人公。作品中で考え方をちょっとだけ前向きに変えられたのを見て、胸が熱くなった。[SMD15さん]　●自身の自己形成に大きくかかわった作品の主人公。これ以上のキャラ造形はこの作品以後14年間一度たりとも見たことがない。[草加さん]

【42位　クリフ=アンダーソン】●テーマ曲が『ギルティギア』らしくない。でも力強い曲調で印象に残っています。挑発モーションも好き。[CVさん]　●小柄なカッコいいお爺ちゃんキャラは少ないと思います。テスタメントとのエピソードをもっと見たい! [にぼしさん]

【43位　獣兵衛】●ちっちゃい猫獣人かわいい!　見上げられながら渋い声で叱られたい。[ゴンさん]　●かわいさと強さを兼ね備えて最強。[瑞鶴ちゃんの提督さん]

【45位　フェイス】●はいはいテキサステキサス。初めてキャラクターを見た時は衝撃的でした……。しかもその見た目に反してカッコいい!!　ズルいぞテキサス!! [たかなさん]　●ファウストみたいな色物かと思ったら実は超カッコいい! [かじナさん]

【46位　チェスター=ボーヴェン】●放っておけない後輩。今なら一番好きだったかも。[ひかみみさん]　●ツンデレな彼との"男×男ルート"にドキドキしたもんです。[かげひのルーさん]　●キングオブツンデレ。10回くらいはED見たはず。愛してます!! [嬉遊さん]

【47位　ナッツ=ティアンズ】●ナッツ君のかわいさは、今まで出会ってきたアドベンチャーで一番です!　女の子になってお嫁さんになって!! [大路さん]　●なんか女顔だなぁと思っていたら、まさかあんなことになるとは……。あの衝撃が忘れられない。[ジャマダハルさん]　●衝撃的イベントは忘れない。かわいくもありカッコよくもあるキャラなので。[となさん]

【49位　フリード・ヴェレス】●俺についてこい!!　まさしくキャプテン!!　『バトルファンタジア』は対戦格闘ゲームを初めて一からしっかり学べたタイトルなので、特に思い入れがあります!! [たかなさん]　●爽やかで熱血キャラな石渡さんボイスとか、貴重ですから。そして『バトルファンタジア』の続編をぜひ作ってほしい! [|皿□]テンガロン以下略さん]

【50位　熊野 参造】●熊さんみたいなカッコいい大人になりたい。[ミズノさん]　●トボケタ雰囲気といざという時のカッコよさは男の憧れ。[アオサギさん]　●これまた渋い爺さんで、『探偵 神宮寺三郎』シリーズにはなくてはならない存在。[バケツねこBさん]

【52位　レイヴン】●"死を求める不死者"というシリアスな設定と、それ故のマゾヒストというユニークな設定にギャップ萌えがある。[NEVAR evolさん]　●マゾヒストはどういう発言、選択をするのか、自分の中に存在するマゾヒスト像と照らし合わせながら、このキャラクターをこれからも見ていきたいから。[tweet_gatheringさん]

【55位　リッパー】●殺人鬼なのに、首からぬいぐるみぶらさげてるとか、かわいすぎる!! [きゅうさん]　●見た目がすっごい好み、かわいい!　あとは猫っぽいぬいぐるみを連れてるところも、本人が猫っぽいところもかわいい!　殺人鬼設定が素敵すぎる! [氷爽さん]

【57位　シオン=シェルナーグ】●気さくな性格が好きです。アドベンチャーゲームの主人公と言えば、真っ先に彼の顔が頭に浮かびます。[みぃさん]　●ビジュアルが好きなんですが、夏休みなどの無駄に高いひとりごとのテンションがツボにはまってしまい、今でもお気に入りのキャラです。ちょっとマゾっぽいところもおもしろいですね。[かいむなつきさん]

【58位　うさぎ丸】●もふもふ、ぴょこぴょこ!　もう動きの1つ1つがかわいくて仕方がないです! [ヒバナさん]　●かわいい見た目が大好きです。しかし、まさか人気投票にノミネートされてるなんて思っていませんでした。うれしい誤算ですね。[雷流さん]

【60位　アレフ・H・ワトソン】●物腰柔らかく優等生ながら真面目すぎたり若干ヘタレ、しかしその人柄で周囲を救っている心優しいアルが大好きです。今回は選択肢に彼らがいて感激でした。『ブレイブルー』のPVを見ていると、『ディジタル・ホームズ』のOPを思い出してちょっとうるっときます(笑)。[ましろさん]　●ゲーム版では主人公でもあるキャラなのにヘタレ扱いなのが何か哀れ。そんなところも含めてアルの優しさと頑張る姿が好きです!　あと、ゲームでの"心配する"のやりとりがとても印象的な人。[Gina5さん]

【61位　賽臥 隆恭】●クリアできなくてつらいときに、片目だ片目だでやる気が出ました。ありがとう! [ボイン・クイーン様の下僕さん]　●『流行り神』と共演したから。[すばるさん]

【62位　げんき】●3DSで『おきらく大富豪3D』を買ったので投票します。このシリーズの絵はすごくかわいいから好き。[ココノエ博士大好きさん]　●結構プレイしていたので、これもアークの製品だったのか!　と驚きながら投票しました! [霊さん]

【63位　ウルス・ヴァン・デ・ランド】●全力で主人公している!　という感じがするから。青春しているな、と思います。途中まではマルコが主人公の予定だったそうですが、ウルスが主人公になって本当によかったと思います。頑張れ、お兄ちゃん! [暁風瑠奈さん]

【64位　鍛冶野 彦道】●作品自体が好きなのもあるが、王道な幼なじみキャラが気に入っている。[チサメさん]　●鍛冶野君、本当に幼なじみ思いのいい子です! [そーえさん]

【68位　ファズ】●キャラクターの全体像がよくわからないけど、主人公っぽい感じの外見が好みだったので応援したくなりました。[ココノエ博士大好きさん]

【69位　スッシー】●見た目がかわいくて大好きです。こんなかわいい職人さんがにぎってくれたお寿司なら、いくらでも食べてみたくなりますね。[もやしさん]

【70位　ヒロ】●終戦後の復興の中で自分も大変なのに、チリアを優しく見守り生活していく姿が好きです。実は本名と一緒でプレイ時どっきりしました(笑)。[ねのもさん]

■ "その他"への投票結果

カズマなど、小説版『ブレイブルー』シリーズのキャラクターに対する投票が目立った。また、クリエイターに対しても多数の投票があり、石渡太輔氏へは"天才だと思います。これからもたくさんのゲームを作ってほしいです[月影さん]"、森利道氏へは"ゲームを作ることに誠実で自身の作ったゲームに自信を持っていることが素晴らしいです[うぞさん]"など、アークシステムワークスへの期待がうかがえる結果となった。

■ 総括

『ブレイブルー』シリーズと『ギルティギア』シリーズの両主人公がワンツーフィニッシュとなり、シリーズ人気の高さを証明。なかでも、同一人物であるハザマとユウキ=テルミにはそれぞれ多くの投票が集まっており、2人のポイントを合計すると、1位のラグナを凌ぐほどの人気を誇っている。また、25位にくにお、28位に神宮寺がランクイン。長年続くシリーズの人気が健在であることをあらためて示した。

女性キャラクター編



1位　ノエル=ヴァーミリオン　8536ポイント

『ブレイブルー』シリーズ ▶P.106

●なんたってヒロイン！　初めて操作したキャラでもあり、個人的に思い入れが強い。かわいい。大好き。［10（イオ）さん］　●へこたれちゃうときもあるけど頑張り屋さん！　すごくかわいい！　ぺちゃぱい！　いっぱい応援したくなる！［ここなさん］　●こんちゃん共々、好きすぎて見てるだけで幸せです～。もっと練習して上手くなるから待ってて！［大路さん］　●『ブレイブルー』シリーズでの永遠の使用キャラ。お尻マウスパッド期待してます！［シャンサマーorzさん］　●ノエルかわいいよノエル！　今作も使ってます！　衣装も変わってすごくかわいいです。そしてなんとも言えないニーソ!!　また家庭版でも期待してます!!［紅色林檎さん］　●単純にかわいいからなんですが、それだけじゃない魅力的なキャラだと思います。料理ベタとか、通販好きとか、ポエムとか。女性も好きなタイプの女の子だと思います。［チィちぃさん］　●兎に角かわいい！　“ベルヴェルク”を持っている時と持っていない時のギャップに萌え～。［ノエルとマコトさん］　●不憫かわいい！（笑）　ジンに冷たく当たられても男に間違えられても何事にも健気な姿に癒されます。かわいい！　コンちゃん、応援してます！［あおさん］　●仲間思いで優しいところが好き。気弱なのにいざという時にはしっかり行動できる最高のヒロイン。［flolfさん］　●ノエルすごくかわいい!!　“ぶるらじ”の“ノエルポエム”がきっかけでハマりました。［栗太さん］　●気弱な彼女が、話が進むごとに強く前に進む姿勢になっていくのがよい。［ゆっけ茶漬けさん］　●この子がいなかったらアークについていろいろと知らなかったと思う。［ハヤヲさん］



2位　ディズィー　8511ポイント

『ギルティギア』シリーズ ▶P.062

●背中の別人格に負けないように頑張るディズィーがかわいいから。［小蝿にイライラさん］　●真面目で可憐で、しっかりしているところが好きです。“生きる”より“活きる”を選択した彼女の今後が気になります。［うわみずのさん］　●二対の翼ってのもカッコいいし、ビジュアルもかわいくて好き。［あてなさん］　●キャラクターの設定とかそっちでも好き。究極の3歳児。［A-102さん］　●物すごく強い力を持っていても、絶望せず懸命に生きている。心優しい彼女が大好きです！［しろたまさん］　●自分のプレイスタイルに合わないながらも何とかして使いたくて練習した日々。練習の楽しさを教えてくれたキャラです。［使い走り1号さん］　●儚げな雰囲気を持つ美少女なのにボスキャラクターとして出てきた時はかなりのインパクト！　ゲージを100％使う覚醒必殺技も印象深い。［メープルクッキーさん］　●モーションが綺麗なところにも惹かれました。羽の後ろの二人も好きです。［土竜なカズトさん］　●実年齢と見た目のギャップに驚きました。けなげでとってもいい子で、いつか旦那さんと息子と幸せになってほしい。［おうどんおいしいさん］　●誰よりも素直なところと、守ってあげたいと思えるところです。［ブリジット=ハマチさん］　●フィギュアを買ってしまった！　3歳！［あるふぁるふぁさん］　●ドラマCDの手紙のエピソードが大好きです。［にぼしさん］　●見た目のかわいさに惹かれ、性格の健気さにもやられました。新作には彼女は登場するのでしょうか？　期待を込めて一票。［huyuさん］　●かわいい、えろい、強い。かわいくて仕方ないです。幸せになってほしい。［ゆっけ茶漬けさん］



3位　マコト=ナナヤ　7698ポイント

『ブレイブルー』シリーズ ▶P.130

●女性キャラクターの中で一番好きです！　ノエルやツバキと仲よくなる前のちょっとぐれてたマコトもその後の元気いっぱいなマコトもかわいいです！［ZeoNさん］　●明るく前向きな性格が好き。実在したら友だちになりたい！［ぷらっちさん］　●友情に厚く、まっすぐな性格や、図書館組のムードメーカーなところが好きです。あと、スタイルのよさ。［雨さん］　●南半球！　もふもふさせて??［如月悠さん］　●素早いインファイトキャラが好きだから。［以蔵さん］　●いつだってポジティブでリスでもふもふで、かわいい。A攻撃を連打するのが好きです。［あぃさん］　●底抜けに明るい感じと声！「大丈夫！」この一言でたいていのことはなんとかなってしまいそうな気持ちにさせてくれる。こんなお姉ちゃん大好きです！［ルフさん］　●ツバキやノエルのことを大事に思ってるとこが大好きです！　しかも尻尾もふもふ！［ごっちんさん］　●尻尾!!　もふもふ！　もふもふ!!　性格も明るく彼女がいるだけでその場があったかくなる気がします！　友だち思いなところが素敵！［ウィンさん］　●声とビジュアルが相まって最高のリス!!　元気でかわいいけどちょっと悲しい種族の背景があって友だち思い。理想です。［ORISUさん］　●誰よりも友だち思いで、マコトみたいな友だちが欲しいと思ったから。［大使さん］　●モフモフ尻尾と獣耳がチョーかわいい！　戦闘服もアレの下半分が見えちゃっててセクシー?［ノエルとマコトさん］　●ケモナーの血がさわぐ。［くりしんさん］　●キャラも声優さんもかわいくておもしろくて大好きです！よく使わせていただいています！［出雲美月（いずもみつき）さん］



4位　レイチェル=アルカード　7566ポイント

『ブレイブルー』シリーズ ▶P.108

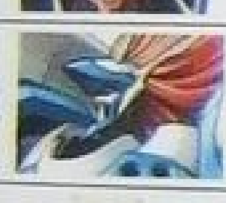
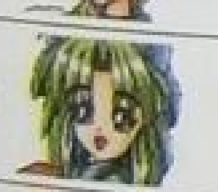
●吸血鬼で金髪ツインテでロリで貧乳で上から目線の高飛車キャラ！　好みにヒットすぎて女性キャラではぶっちぎりで好き！　かわいいです！［雪印さん］　●姫様ぁーっ！　愛らしいそのお姿とは裏腹に、ツン度99％の超ドS。ステキです。Mっ気はないはずなのですが、とても好きです。大好きです。［MIさん］　●ラグナを見守る母親的な視線がよい。儚げな雰囲気も好き。［ボードレールさん］　●綺麗な声で罵るセリフは天下一品です。単純な罵りじゃないところがいいです。［めろろんさん］　●ツンツンしてるのに時折見せるいじらしいところにキュンキュン。NO.1です！［aporoさん］　●姫様大好きです！　姫様に仕える下僕になりたいです。なんでもします。［りなさん］　●レイチェル様の狗としては、当然の選択であると、心得ております。［狗狼丸さん］　●アークで一番好きです。見た目、性格、声から、なんでも好きですね。『カラミティトリガー』でラグナを叱ったシーンは本当に好きなんでアニメが楽しみです。［たくさん］　●姫様に始まり姫様に終わる。姫様がいたから『ブレイブルー』にハマれたといっても過言ではないです。『ブレイブルー』のヒロインは姫様だ!!［嬉遊さん］



5位　ツバキ=ヤヨイ　6267ポイント

『ブレイブルー』シリーズ ▶P.126

●まさに理想の女性です。いつもはキリッとした目が笑顔に変わる時が素敵です。［竜胆さん］　●かわいくて一目惚れで最愛のキャラです。彼女に出会ったからこそ『ブレイブルー』にはまることができた自分がいる。［ゆきじさん］　●幼なじみ属性はいいものだと思います……。回想シーンの幼少期にやられました。［chcikenさん］　●ストーリーでは不遇だけど、めっちゃ救われてほしい。だってカワイイし、今井さんだし。［ビーfさん］　●宗家の生まれで才色兼備なのに実は健気な努力家。ジン兄様に一途なツバキが大好きです。目の色が青に戻るの待ってます。［あぃさん］　●今井さんはかわいい。“ぶるらじ”で大好きになりました。今井さんが演じるからこそツバキも愛しい。［なっこさん］　●『カラミティトリガー』のストーリーモードで立ち絵を見た時から大好きです。彼女の屈折したところも正義感が強いところも好きです。ジンやノエル、マコトたちと幸せになって欲しいです。［ごあごあさん］　●ドラマCDや小説で散々に泣かされました。ストーリーでの葛藤も、一度堕ちたところも、イザヨイとして目覚めたところも、今井さんのお声も大好きです。［アメザキさん］

順位	キャラクター	ポイント
6位	 タオカカ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.110	6252
7位	 ミリア=レイジ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.038	5557
8位	 プラチナ=ザ=トリニティ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.134	5375
9位	 ニュー・サーティーン（ν -No.13-） 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.124	5307
10位	 バレット 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.144	5287
11位	 梅喧 『ギルティギア』シリーズ ▶P.048	4856
12位	 メイ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.036	4469
13位	 蔵土縁 紗夢 『ギルティギア』シリーズ ▶P.050	4121
14位	 ラムダ（Λ -No.11-） 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.140	2994
15位	 イノ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.066	2945
16位	 アバ 『ギルティギア』シリーズ ▶P.074	2793
17位	 イザヨイ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.148	2460
18位	 ライチ=フェイ=リン 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.114	2435
19位	 ミュー・テュエルブ（μ -No.12-） 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.136	2421
20位	 ヴァレンタイン 『ギルティギア』シリーズ ▶P.081	2122
21位	 ジャスティス 『ギルティギア』シリーズ ▶P.077	1891
22位	 Es（えす） 『エクスブレイズ コード：エンブリオ』▶P.172	1196
23位	 テスタメント 『ギルティギア』シリーズ ▶P.060	907
24位	 ココノエ 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.151	872
25位	 セシル=ライト 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	627
26位	 シンシア=ラプティス 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	539
27位	 こより 『バトルファンタジア』▶P.181	511
28位	 御苑 洋子 『探偵 神宮寺三郎』シリーズ ▶P.199	506
29位	 鳴川 澄香 『プリズマティカリゼーション』▶P.206	416
30位	 朝霧 ましろ 『とってもE麻雀』▶P.204	392
31位	オリヴィア・フォン・ローゼリア 『バトルファンタジア』▶P.179	319
32位	セリカ=A=マーキュリー 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.153	299
33位	十聖・ナイン 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.101	260
34位	彩霞 真琴 『ウィザーズハーモニー』▶P.188	251
35位	姫鶴 ひなた 『エクスブレイズ コード：エンブリオ』▶P.172	250
36位	アリシア=ヴィンセント 『ウィザーズハーモニー』▶P.188	245

【6位　タオカカ】●ブレイブルーを始めたきっかけのキャラ。タオかわいい！ ニャスニャス
言うところがすごくかわいいです！［かっつんさん］ ●イベントで見て一番かわいいと思っ
たので。実際にプレイするならこの子かな、と思いました。［ゆりさん］ ●元気でかわい
らしいカカ族の戦士！ よく飛び回るキャラが好きなので1位です！［バロムロさん］ ●か
わいいニャス！ 跳びまわる戦闘も楽しいニャス！ もっと練習するニャス！［あーてぃさん］
【7位　ミリア=レイジ】●冷徹なのに人間味を失っていないところが好き。かわいいし強い
し。『ゼクス』のVSザトー戦で開幕台詞の「死んで……。」が好き過ぎて辛い。［ぼるさん］
●初めてちゃんとやりこんだ格ゲーである『ギルティギア』で、一番最初に使用した思い入
れのあるキャラ。見た目もクールな内面も大好き!!［レコさん］ ●クールな言動と、そこは
かとなく漂うエロスがたまらない。100票入れたい。［雑兵さん］
【8位　プラチナ=ザ=トリニティ】●キャラクターの性格やデザインがキャラクターのテー
マのサウンドと完全にピッタリ100%マッチングしている！ まさにこのキャラクターのため
だけのBGMだ！ と初めて思わされた。［tweet_gatheringさん］ ●魔法幼女で声が"こ
ども先生"、多重人格で一粒で二度も三度も四度もおいしいキャラです。［壱之瀬一威さん］
●"ぷらちなももじりマウスパッド"の素晴らしい出来に惚れました！［べろべろさん］
【9位　ニュー・サーティーン（ν -No.13-）】●νちゃんはあんな駄目な主人公に一途に接し
ていてとても健気でかわいいと思ったからです!!［六道綱吉さん］ ●ストーリーやって惚れ
ました！［きゅうさん］ ●眼帯、銀髪、一途、そしてヤンデレ！ これだけ揃って好きになら
ない訳がない！ 『クロノファンタズマ』でも一筋縄ではいかないことがいろいろとあるよう
ですが、最後はラグナたちと幸せになってほしいです。［中華うなぎさん］
【10位　バレット】●キリッとしてイケメンな性格と、行成とあさんのカッコいいボイスがあ
わさって惚れます！ そして巨乳&ホットパンツ！［ソコヲミギニィさん］ ●姉御系のキャラ
が大好きなので、発表を見た瞬間歓声を上げました！［しおりさん］
【11位　梅喧】●芯が強いところ。たまに見える女性らしさがとても好感を持てます！［ずんじょ
んそんさん］ ●『ギルティギア』で突然乱入された時の驚きといったらもう。姐さんカッコ
いい！［やまねこあきらさん］ ●カッコよくてかわいらしい一面もあって美人で復讐という
悲しみも背負っている。最初にプレイした時からずっと大好きなキャラクターです！ どうか
幸せになってほしいです。［saiさん］ ●姐さんに足蹴にして欲しい。［あーるぴーさん］
【12位　メイ】●かわいい！ 大きい武器を振り回す一途な美少女！ 大好き！ 愛してる！
山田さんや五所川原さん、イルカさんも大好きです。［ひすいひとこさん］ ●自分の中でトッ
プクラスにお気に入りなキャラです！ いつまでもジョニーに一筋なところが好きだし、何よ
り無邪気で最高にかわいい！ 今ではメインキャラです。［ころんさん］ ●元気をもらえる
一番使っているキャラクターです。ジェリーフィッシュ快賊団で一緒に過ごしたい。［うみさん］
【13位　蔵土縁 紗夢】●お金もうけをしたくて、イケメン好きという欲望に素直なところ。［木
野子さん］ ●初めて『ギルティギア』で触ったキャラクターです。元気でかわいくて好きです。
［かつらうまさん］ ●一撃必殺技の"在"の部分がめっちゃええ顔。［ハチさん］
【14位　ラムダ（Λ -No.11-）】●もう一目惚れしました、自分のプレイヤーネームの由来も
ラムちゃんです!! 大好き大好き大好き、また戻ってきてください！［らむださん］ ●萌え
要素が強かったり、露出が激しかったりする女性キャラが多い中で、雰囲気が独特で媚び
ない感じがカッコイイと思います。［MARI=KSRGさん］
【15位　イノ】●怖いのにカッコよくて妖艶な魅力を持つところ。［すゞくれさん］ ●女性
の二面性が見事に表現されてて憎めないキャラ。［しづるさん］ ●なんだかんだで目に入っ
ちゃいます。勝利ポーズは初見で釘付けでした！ 今でもだがな!!［のじさん］
【16位　アバ】●彼女が醸し出す独特な雰囲気が大好きです。通常時の弱さと覚醒時の強
さのギャップもキャラを際立たせていると思います。［CVさん］ ●ビジュアルや性格が独
特で非常に惹かれる何かを持っている。［NEVAR evolさん］
【17位　イザヨイ】●ポニテ！ ポニテ!! 大好きなツバキちゃんがポニテとか素敵すぎます！
最強です!!［雪へビさん］ ●イザヨイの抱き枕カバーか、お風呂カーテンを！［みのむしさん］
【20位　ヴァレンタイン】●淡々としたしゃべりと、動きが、とてもかわいいです！ ルシフェ
ロとの会話もおもしろい。［軍鶏さん］ ●あれほどの魅力たっぷりなキャラクターだけに、
格闘ゲームのほうの新作にも出演したらきっとすごく楽しい感じになりそうだな、ぜひ来て
ほしいな、という願いも込めての投票です。［もさもさ髪好きさん］ ●「ムカつくんだよお
おお！」のシャウトに痺れた。感情が爆発するところは見ててアツくなる。［SMD15さん］
【22位　Es（えす）】●見た目もすごくかわいいと思ったけどストーリー中でのEsの姿がか
わいくてしょうがない。［さっちょさん］ ●物語が進むにつれて橙八のことを理解しようと
していっているところが最高にかわいかった。［じゅうさんさん］
【23位　テスタメント】●ディズィーに対する擬似親子的な対応に、お義父様の面影が見え
て切ないです。おかーさん……。［nieさん］ ●女性部門でもノミネートされていたので
応援します。両性具有という設定は本当だったんですね！［Rezoさん］
【24位　ココノエ】●しっぽのおねーさんッ!! なんだかんだで人情味があって、私怨に囚
われながらも動いているあたりがむしろたまらなく好きです。また、なんだかんだでカカ族
みたいな服とヘソ出し……。その衣装ください！［神田六弥さん］ ●気だるい感じのする
言動と、あのビジュアル！ おまけに頭がよいなんて……。全てがツボでした。［actさん］
【25位　セシル=ライト】●密かにルーファスのことが好きで健気なとこが好きでした。［樹
劉さん］ ●女の子だろうなあって初見で思ったけど、そこがまたいい。［神 鷹さん］
【27位　こより】●猫娘なのに猫耳があえて見えないところに愛を感じました！［たかなさん］
●揺れる尻尾とバトル中の動きがかわいいと思います。［SuoHさん］
【28位　御苑 洋子】●最高の秘書。神宮寺とはある一定以上の関係にまではならないけれ
ど、互いに理解しあってる感じがとてもいい！［バケツねこBさん］ ●探偵の助手としては
完璧！ あと、作品によって雰囲気が違うのがおもしろいです。［KOMSOさん］
【29位　鳴川 澄香】●かわいい、かわいい、かわいい澄香ちゃん……！ 三つ編みキャラ
で好きになったのは、後にも先にも澄香ちゃんだけです！ 元気だけど華奢でとってもかわ
いくて、大大大好きです！［さちかさん］ ●頭がイマイチで無邪気という個性を、作品のテー
マと直結させることで昇華した稀有なキャラクター。［草加さん］
【30位　朝霧 ましろ】●勝利後の彼女を見るために、寝ずに麻雀を続けた思い出から。［ク
ロテンさん］ ●元気でかわいいところが最高！ こんな妹がいたらなぁ……。［もやしさん］
【32位　セリカ=A=マーキュリー】●特別思い入れのあるキャラクターなので。小説版か
らどんどん本編に食い込んでいってほしいです。癒し系万歳。［駒尾真子さん］ ●いい
娘だしホントにかわいい。ブレイアブル化しないかな。［帰ってきたバイト戦士(男)さん］
【35位　姫鶴 ひなた】●好きなんですよ、家庭的な女の子が。好きなんですよ、幼なじみ
のキャラクターが。［皐月 涼さん］ ●"ぶるらじ"にゲスト出演して以来、すごく好きになっ
ちゃいました。どんなひなたもかわいいですよ！［秋風 青りんごさん］
【36位　アリシア=ヴィンセント】●能力に偏りがあって勉強させるのが大変なキャラでした
が、「ルーくん」って呼んでもらえるのが好きでした！［水無月さやさん］ ●大人らしい包
容力があっていいですね。見た目も声もすごくよかったです。［Harvelさん］

順位	キャラクター	ポイント
37位	ソーニャ=エセルバート 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	216
38位	天ノ矛坂 冥 『エクスプレイズ コード:エンブリオ』▶P.173	191
38位	オディール 『バトルファンタジア』▶P.183	191
40位	みすず 『くにおくん』シリーズ ▶P.201	181
41位	ラミカ 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	176
42位	ジャネット=エーティカ 『ウィザーズハーモニー』▶P.188	172
43位	久遠=グラムレッド=シュトルハイム 『エクスプレイズ コード:エンブリオ』▶P.173	162
43位	ラシェル=ヴァンシア 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	162
45位	ルミナ=ティンカーベル 『ウィザーズハーモニー2』▶P.191	152
46位	帝 『ブレイブルー』シリーズ ▶P.152	149
47位	メリッサ=イスキア 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	147
48位	琴原 みゆ 『プリズマティカリゼーション』▶P.206	132
49位	エリザ=マーガレット 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	118
50位	ヒュー・イブカ・ホームズ 『ディジタル・ホームズ』シリーズ ▶P.216	113
51位	ママ(ゆかり) 『おきらく』シリーズ ▶P.186	108
52位	エー子 『マジカルビート』▶P.211	104
53位	チリア 『レアランドストーリー 少女の約定』▶P.208	103
54位	マリオス=シルフィース 『ウィザーズハーモニー2』▶P.190	98
55位	ミュリエル=レティーシャ 『ウィザーズハーモニー』▶P.189	93
56位	ティーファ=クローゼン 『ウィザーズハーモニー2』▶P.190	87
57位	リサ=ユフィール 『ウィザーズハーモニーR』▶P.191	83
58位	相坂 ひかり 『とってもE麻雀』▶P.205	81
59位	ミレナ=レン=ウェーバー 『ウィザーズハーモニーR』▶P.191	78
60位	時野 若留 『脱出アドベンチャー』シリーズ ▶P.209	74
61位	姫鶴 由貴 『エクスプレイズ コード:エンブリオ』▶P.174	59
62位	エルス=フォン=クラーゲン 『エクスプレイズ コード:エンブリオ』▶P.173	54
63位	エレナ 『ホシガミ』▶P.210	49
64位	アンリ=ルージュ 『ウィザーズハーモニーR』▶P.191	44
65位	中埜 沙紀 『とってもE麻雀』▶P.204	41
66位	千波 鏡華 『脱出アドベンチャー』シリーズ ▶P.209	39
67位	桜音 楓 『アナザータイム アナザーリーフ 鏡の中の探偵』▶P.207	37
68位	のぞみ 『おきらく』シリーズ ▶P.185	34
69位	赤城 林檎 『エクスプレイズ コード:エンブリオ』▶P.173	29
70位	姫野 理子 『プリンセス オン アイス』/『ハッピー☆スター☆バンド』▶P.217	25

【37位 ソーニャ=エセルバート】●たれ目で泣きぼくろ。エロすぎる!!［嬉遊さん］ ●真面目すぎてデイル先輩にケンカを売るほど勝気だけれど、エンディングでルーファスにデレるところがかわいい。［ジャマダハルさん］ ●知的、ショートカット、泣きぼくろ。個人的に属性を持っていないはずなのに、とても惹かれました。［りっつ（仮）さん］ ●あれから18年。いまだに覚えてるソーニャとの出会い。まさしく運命だった。［からすまさん］
【38位 天ノ矛坂 冥】●『エクスプレイズ』をプレイするまではそこまででしたが、実際プレイしてエンディングを迎えたらもう本当にかわいい! ツンデレ萌えってやつですね!!［kyouさん］ ●まぬけばかって語感がお気に入りです。［じゅうさんさん］
【38位 オディール】●"ディベルティスマン"のモーションがとてもかわいい。オリヴィアの対オディール戦勝利台詞「なんてそっくりなんでしょう。鏡ごっこができるくらいよ。」もドキドキする。ドクロッドとのコンビも最高。［ブレーンバスター山本さん］
【40位 みすず】●ファミコン版『熱血硬派くにおくん』のトラウマ。新作だとパワータイプなので豪快に戦えるのが楽しいです。［まさゆごさん］ ●圧倒的な存在感。初見の時に「女かよ!?」ってなってしまうインパクトに負けました。［がすけつさん］
【41位 ラミカ】●イベントに出てくるだけなのに、エンディングがあるとわかった時は驚きました。［バロンさん］ ●病弱な子が実は……って設定がよかったです。［かげひのルーさん］ ●数あるイベントの中の登場人物が実は隠しヒロインという意外性。1つの出来事から強引にルーファスとくっついてる情熱的なところも好き。［18さん］
【42位 ジャネット=エーティカ】●不良っぽいけど、実はかわいらしくて大好きです。ゲーム中の調子がよかった時のコメントと表情が忘れられません。［妃酉さん］ ●「はぁ? オレがぁ?」ってボイスが20年近く離れません。［ウィズハー新作希望さん］ ●男っぽい感じだけど、実は戦災孤児である悲しみを抱えていて、無理に勝気にふるまっているところがかわいいです。あとはエンディングで女の後輩にきゃーきゃー言われているのもリアルっぽくてよいです。一人称が"オレ"なわりにポニーテールなのもかわいい!［七尾翼さん］
【43位 久遠=グラムレッド=シュトルハイム】●一目惚れですね。金髪ツインテールとかかわいすぎますよ。［鷹也さん］ ●お嬢様系キャラに弱いようです。［Takerさん］
【45位 ルミナ=ティンカーベル】●ピンク色の髪で、猫耳ショートヘア。さらに人見知りっ子ちゃんでかわいい!! 手が手袋なところもかわいいですね。［かいむなつきさん］
【47位 メリッサ=イスキア】●「ぱっぴんぱらりこずんぱらり~ん☆」や「あんた中ボスね」とかの迷セリフ多すぎますよ。［美甘さん］ ●コギャルっぽくって最初は大嫌いでしたが、だんだんと好きになりました。声もしゃべり方もかわいくって、自分を魔法の天才と信じているところもよいです。ピンクの髪も好き! よく声を真似ました（笑）。［七尾翼さん］
【48位 琴原 みゆ】●『プリズマティカリゼーション』を代表するであろうヒロイン。"離人症気味"という設定を飾りではなく存分に活かしきっていた。主人公とかみ合った時の会話は完全に二人だけの世界。衒学好きならぜひともこの作品をやるべき。だが一般的には11歳小学生で「また、痛いことして下さい」のほうが有名だと思う。［P17nさん］
【50位 ヒュー・イブカ・ホームズ】●アークといえば私は今でも気まぐれな赤い服のこの子。ノミネートに名前を見つけた時は驚きとうれしさで小躍りしました。本当にありがとうございます! 男でも女でもどちらだろうがいつまでも大好きです! この子の影響で『ディジタル・ホームズ』に興味を持ったといっても言い過ぎではありません。［Gina5さん］
【51位 ママ（ゆかり）】●2児の母とは思えないほどの若々しさを感じさせながら、人妻独特の色気がたまりません。パパがうらやましすぎて嫉妬してしまいます……。［エモトさん］
【52位 エー子】●『マジカルビート』の持ちキャラで、目をつぶってリズム取ってるところがかわいい。［CASiさん］ ●ビート兵器としての悲しい性を背負っているから。［nailさん］
【53位 チリア】●容姿が非常にかわいい。こういう路線のゲームもアークにはもっともっと作ってもらえたらうれしいです。［全一フロジャンパーさん］ ●かわいい。好きな髪形にも変えられるし、いろんな服も着てくれる。［くりしんさん］
【54位 マリオス=シルフィース】●穏やかで優しいお姉さんな優等生キャラで、プレイ時は頼りになりました。私服がひらひらでとてもかわいかったのも好きです。［かいむなつきさん］ ●彼女とアーストのコンビには助けられました（ゲームオーバー防止的な意味で）。［陰宮陽司さん］ ●エンディングでうっかり惚れてしまった子。清楚可憐。［ぶみーさん］
【55位 ミュリエル=レティーシャ】●CDでのデイルとの絡みが印象に残った。［もんざさん］ ●モブキャラになった時の大人びたミュリエルが最高だった。［神 鷹さん］
【57位 リサ=ユフィール】●エルフで、守銭奴で、関西弁で、怪盗（なぜか変装中は標準語）……と、どんだけ要素を足してくるんだ。でも大好きです。［ジャマダハルさん］ ●守銭奴なのだけれど、意外と人情に溢れるかわいい女の子。［ぶみーさん］
【58位 相坂 ひかり】●元気ッ子でかわいいから。3DSでひかりを追加したバージョンを出してくれたらすごくうれしいです!［なーさん］
【60位 時野 若留】●好奇心旺盛で明るくて、主人公としてもキャラクターとしても好きです。あと、メガネキャラであることもポイント高し。［チサメさん］ ●思考回路が自分と似ているみたいで、プレイしていてすごく楽しいです。［鳴神さん］
【62位 エルス=フォン=クラーゲン】●初見時に一目ぼれしてしまい、いまでは"くらげちゃん"というニックネームを勝手につけてはかわいがっています!［殿下さん］
【63位 エレナ】●清楚な感じの見た目が好きです。そしてスタイルがいい! こんな美人でスタイルがいい幼なじみなら、多少ひどいこと言われても我慢できる（笑）。［ふみきりさん］
【64位 アンリ=ルージュ】●アンリちゃんのキャラソンが印象に残っていて好きです。あり得ない高さとボリュームのポニーテールがかわいくて癒しでした。［さちかさん］
【66位 千波 鏡華】●悲しい状況にある子なのに明るい性格なのが好き。［チサメさん］
【67位 桜音 楓】●朱葉との掛け合いがいつもおもしろくてかわいかったです。自分がアドベンチャーを好きになった作品でもあるのですごく思い入れが強いです。［小夜さん］
【70位 姫野 理子】●たれ目なところがかわいい! あとはちょっと変わってるというか、マイペースっぽいところがグッときます。変なものが好きなところもユニーク!［黒い彗星さん］

■"その他"への投票結果

『ブレイブルー』『ギルティギア』シリーズだけでなく、『プリズマティカリゼーション』のみゆや『マジカルビート』のホリデーなど、さまざまな作品のキャラクターが投票されていた。しかし、特筆すべきは『ブレイブルー』シリーズのココノエで、872ポイントもたたき出して24位という好成績を収めており、家庭版『クロノファンタズマ』でプレイアブルキャラクターとなるのも納得の人気を見せている。

■総括

女性キャラクター編のトップに君臨したのは『ブレイブルー』シリーズのノエル。2位のディズィーとの差は25ポイントと、まれに見る僅差であった。また、"ぶるらじ"出演声優へのコメントが多かったことも印象深い。なお、男性キャラクターのブリジットには女性としても多くの投票がされており、そのポイントはなんと6708。男性で投票されたぶんのポイントと合算すると、全キャラクターでダントツのトップとなっている。

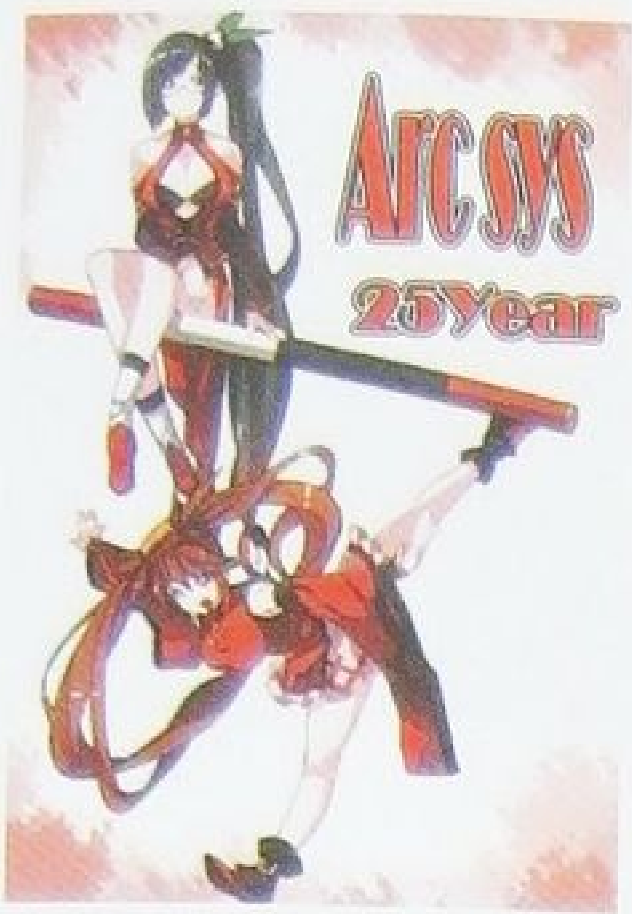
25周年記念ファンイラスト&コメント

25周年を記念してファンの皆様からいただいたイラスト&コメントを掲載する。力作イラストや熱いコメントの数々をぜひチェックしてみてほしい。

25周年記念ファンイラスト



mamesibasanさん
作品名:ソル=バッドガイ



MAKAIさん
作品名:紗夢とライチ



小埜聖華さん
作品名:ジン=キサラギ



みかんのかわさん
作品名:ブリジット



u.さん
作品名:I-NO



ショウさん
作品名:ウルフ



M@:RIO(マリオ)さん
作品名:ハッピーエンドが見えてこない人達w



コダマヒビキさん
作品名:ネ兄!! 25周年!!!



ともおさん
作品名:蒼の輪



やつきさん
作品名:ハザマ



トモサトさん
作品名:歯車



坂名さん
作品名:ウィザーズハーモニー



小夜さん
作品名:25周年おめでとう



いずみずむさん
作品名:ファウスト&その他



たけのこさん
作品名:レイチェル=アルカードさま

25周年記念コメント

●友だちに誘われて初めて初代『ギルティギア』をプレイし、そこから15年ソルを使い続けています。これからもソル一筋! ヴォルカニックヴァイパー![ヒロリン=ユイさん] ●『ギルティギア』のおかげで友だちができました。『ブレイブルー』のおかげでさらに友だちが増えました。アークの作品がなければ今の僕はいません。[遼さん] ●3タイトルの全国大会、『ギルティギア』の新作や『ブレイブルー』のアニメ化と、もう「これでもか!」というくらいに盛り上げてくださるアークさんが大好きです。これからも応援し続けます!本当におめでとうございます![るーいさん] ●もう25年も経つんですね、自分も年を取るわけです、ソルみたいにずっと若ければずっと遊んでられるのに!! これからも新作、もちろん『ブレイブルー』、『ギルティギア』もよりよい発展を期待してます。[ky_ordersさん] ●格ゲーというジャンルが大輪を咲かせ始めた時に産声を上げ、停滞期にも負けず、今もその輝きを守り続ける偉業に乾杯![ねおまーがりんさん] ●ゲームセンターで『ギルティギア』を知り、そこから新しい友だちを作ったりして切磋琢磨したのはいい思い出です。私にとっての格闘ゲームの入口となった作品でした。これからも格闘ゲームをのんびり気長に楽しんでいきたいですね。[もっさんさん] ●この調子で30周年までいってください。新作楽しみにしてます。[水夢さん] ●予備校の行きや帰りにゲームセンターに寄って、『ブレイブルー』や『ギルティギア』をやっていました。待ち合わせしているわけでもないのに、昼になると友人がいて、2人で対戦などしたものです……予備校にも行かずに。これからも長く楽しめるゲームを作り続けてください![やまださん] ●小学生の時からアークシステムワークさんのゲームにのめり込み、今では20歳を超えました!!そんな今でも楽しくゲームをしています。"ぶるらじ"などで遺憾なく発揮されるスタッフさんの命がけの遊び心に脱帽しています。これからも楽しませてください![フェニルアニリノアセトフェノンさん] ●大好きなパートナー(ブラチナ)とたくさん練習して、勝った時の喜びは他の何にも変えがたいです。感謝するぜ……ブラチナと出会わせてくれたアークシステムに!![ベロリス=クローバーさん] ●まだ通過点、これからも熱くてたまらないゲームを作っていってください! Let's Rock![ぷち3さん] ●ここまでの道のりで、さまざまなことがあったことと思います。創立25周年を記念されて開催されました"アークフェス"は盛大な盛り上がりで、大成功を収めたに違いないです。今後とも、御社のゲームを御ひいきさせていただく所存であり、これからも応援し続けて行きます。[ブリジット=ハマチさん] ●『ギルティギア』シリーズは中国でも大活躍しています。いい思い出をくださってありがとうございます、御社の活躍を今後も祈ります![徐天宏さん] ●還暦までいっちゃいましょう!! [まるさん] ●『ギルティギア』を中学時代に始めたのがはじまりでした。今でも個性的なキャラと背景に影響され、それに曲を聞いていると元気になります!いつもプレイしてて楽しくなるようなゲームばかりで、作ってくれてありがとうございます!今後は『ギルティギア』の新作が待ち遠しいです。[紋音さん] ●25周年? まだまだこれからっしょ! でも……とりあえずおめでとう! これからもたくさんのおもしろいゲームを期待してます![アルさん] ●まるで自分の誕生日のようにうれしいです! これからも応援させてください! 『ギルティギア』が大好きです! キャラクター全員大好きですが、ソルが一番大好きです!! まだコンボはうまくできませんがソル使いとして毎日プレイしてます! 小さい頃にゲームセンターで初めて遊んだのが『ギルティギア』なので、私にとって思い出であり、とても特別な存在です。[Rin@ソル使いさん]

25周年記念ファンイラスト


玖珠さん
作品名：ルーファス&チェスター


コアコアさん
作品名：ゲームセンターARC


なりなすさん
作品名：The wheel of fate is turning…


notequalさん
作品名：ディズィー&ジャスティス


よひつねさん
作品名：劫火


nininさん
作品名：Es


桜結さん
作品名：ラグナ


ルナさん
作品名：リス系亜人種


daiaruさん
作品名：風を操るお姫様



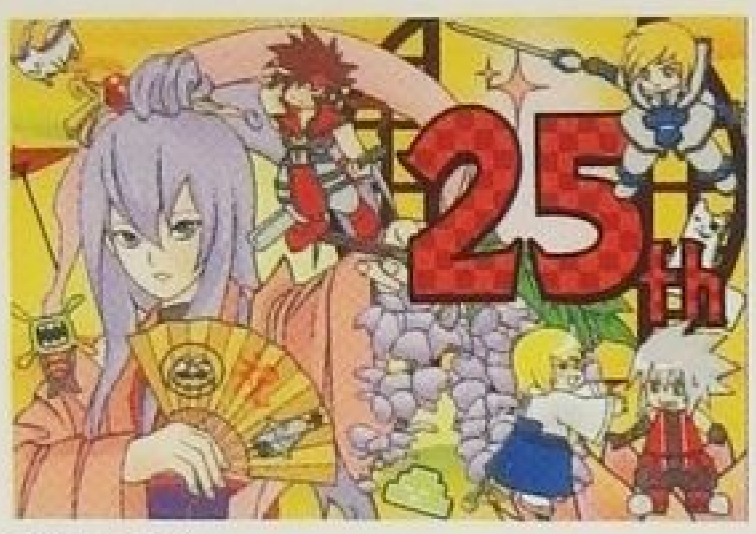
まえさとさん
作品名：クロノファンタズマ



月さん
作品名：ギルティギア2



そらときさん
作品名：ソル&カイ



うめけいさん
作品名：アマネ


駒さん
作品名：ムラクモの少女

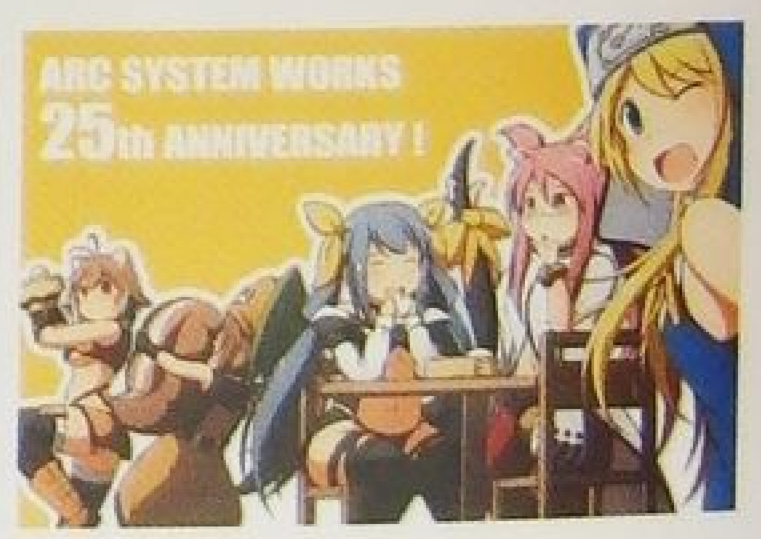

Re-sさん
作品名：シンとサーヴァント


ぬぬんさん
作品名：ツバキ&ノエル&獣兵衛&ばくめん



ジョナリマルメターノさん
作品名：GGXrd!


あんぱんのたねさん
作品名：仲良し…？



みらのさん
作品名：ギルティギア&ブレイブルー

25周年記念コメント

●格ゲーにハマったのも、ゲーム音楽が好きになったのも、男の娘に目覚めたのもすべて『ギルティギア』がキッカケでした！ すべてのキッカケをくれたゲームに感謝しています。これからもたくさんの作品を楽しみに待っています！［しょーたさん］ ●"アークフェス"、とても楽しかったです。いつもゲームを盛り上げようとしていることがよくわかり、素晴らしい姿勢だと、企画が発表されるたびに思います。『ブレイブルー』アニメ化、『ギルティギア』の3D化などの波に乗ってこれから躍進することを祈ってます。［コマさん］ ●初めて『ギルティギア』と出会って、プレイした時の衝撃は忘れません。コンボや格闘ゲームは苦手だけどキャラ愛で乗り切りました！ これからも『ギルティギア』をやっていきます！『ギルティギア』愛してます！ カオスに盛り上げてください！［アリアさん］ ●私は『ブレイブルー』が好きなのです！ まだ全然うまくないですが、がんばって練習してるうちに上達しているのを実感できるところが楽しくて、『ブレイブルー』だけでなくいろんな格ゲーが好きになりました。なのでこれからもお世話になると思います。スタッフの皆さん、これからもがんばってください!!［ももソーダさん］ ●学生の頃は『ギルティギア』でよく弟と朝までやって喧嘩したり、たくさんの思い出を作らせてもらいました。25年というと人間では働き盛りの年頃です。これからも50年60年と年月を重ねて大きく、力強く頑張ってください。［カワウソさん］ ●ゲーセンは魔窟というイメージを吹き飛ばし、RPGプレイヤーだった俺様をまさかの古参格ゲープレイヤーにまで昇華させた御社には大変感謝しております。高校生時代にお兄様方やおっさん方に揉まれながら、格ゲーを通して社会勉強ができたおかげで今の私があります。何はともあれ、25周年おめでとうございます。次のAnniversaryも楽しみに待ってるぜ！［にゃおさん］ ●『イグゼクス』に出会って2D格闘ゲームにハマった。今でもやってる。そして『ブレイブルー』で初めて全国に出たいと思うほど真剣に遊んだ。社会人になっても続けている。仲間を見つけて一緒に"ぶるれぼ"に出た。負けた帰りの電車は切なかった。それだけ本気で楽しめる格ゲーは他にない。［ざなさん］ ●格闘ゲームは普段しないのですが『ブレイブルー』の美麗なグラフィックで格闘ゲームとしてもストーリーを楽しむものとしてもハマりました。"ぶるらじ"も楽しく視聴させていただいています！ 素敵な作品を世に出していただきありがとうございますの気持ちでいっぱいです！ これからも応援しています！［にょろさん］ ●『プリズマティカリゼーション』。キャッチコピーを見て、「これは絶対にクソゲーだけど、万が一キャッチコピー通りの内容が実現されていたら大変なことになる」とドキドキして買ったら、まさにキャッチコピー通りの内容でした。［川崎水姫さん］ ●初めて遊んだ『ウィザーズハーモニーR』。キャラクターのかわいさと主人公の意外な結末にトリコになったのが昨日のようです。そんなアークさんのゲームに再びどっぷりつかったのが『ブレイブルー』です。10年近く離れていた格闘ゲーム、ゲームセンターに再び通いつめる日々が来るとは思っておりませんでした。これからも10年20年と続いてほしいです！［大路さん］ ●おめでとうございます！ アークゲーとともに生きて来た人生です。毎日、アークさんの格闘ゲームのことを日々考えて過ごしてかれこれ11年になります。アークなしでは生きていけません。アーク最高です。楽しいゲームをありがとうっ!! ずっとついていきます！［ひよこエリオ@BB新キャラに水橋さんを使って欲しい隊さん］ ●『プリズマティカリゼーション』を500周くらいはしました！ 微塵の月の発売を待っています！［ねろさとさん］ ●『イグゼクス#R』を初めてやって、それから友だちとゲーセンに通って、知らない人と友だちになったり、『ア


水樽ロコさん
作品名:アマネ=ニシキ


Nainsooさん
作品名:ヴォルカニック・ヴァイパー!


雪ヘビさん
作品名:ジンにいさま、あそぼ!



なもなきたびびとさん
作品名:仲良し姉弟


うづきのこさん
作品名:RAGNA=THE=BLOODEDGE

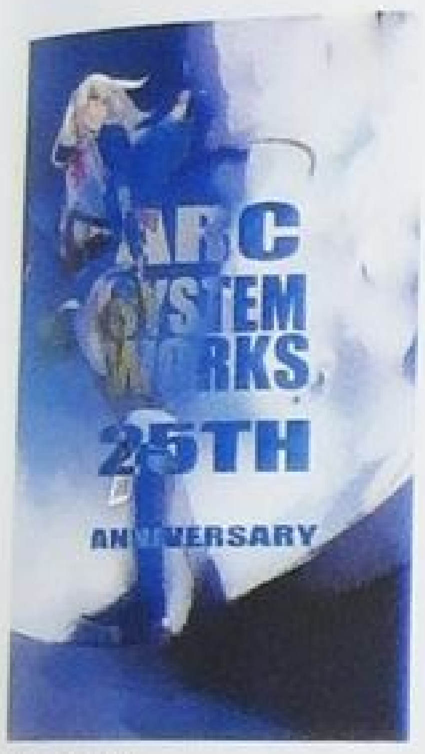

たまねぎさん
作品名:セリカ=A=マーキュリー


宣教師ゴンドルフさん
作品名:ミリア=レイジ


ふてね侍さん
作品名:ツバキマジ天使


ショウマさん
作品名:ディズィー


TDN♂さん
作品名:大蛇と化した大尉



林ライスさん
作品名:ノエル=ヴァーミリオン


猫谷美甘さん
作品名:メリッサ=イスキア


双葉ねいるさん
作品名:解語之花


Gina5さん
作品名:名(迷)コンビ


八樺さん
作品名:ソル&ラグナ


OUGIさん
作品名:梅喧

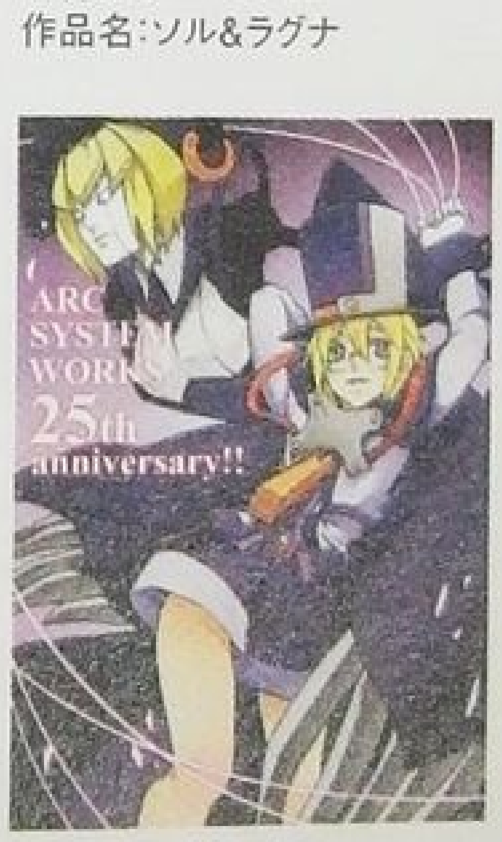


ノジおさん
作品名:ぼちょーん


青田空さん
作品名:ギルティギアのメイ


りょうしゅんさん
作品名:ライチ=フェイ=リン


ちゃりおさん
作品名:ディズィー&ラグナ&ジン



ななしのめがね。さん
作品名:カルル&ニルヴァーナ



|皿□|さん
作品名:BattleFantasia

クセントコア』の時に友だちと"闘劇"の予選に出場して予選1回戦で負けたのも今じゃいい思い出、青春の1ページです。[てつさん] ●自分は小学校から『ギルティギア』をアーケードで始め、いろんな人と仲よくなれました。これもアークさんのおかげです。今では『ブレイブルー』も新作が稼働してプレイしています。『ギルティギア』の新シリーズ、とてつもなく楽しみです。PVの視聴時にテンションが上がりすぎて思わず涙でした。これからもアークさんについていきます! 格ゲーの時代をひっぱっていってください![土竜なカズトさん] ●25週年おめでとうございます! これからも尖ったゲームを期待してます!![こなもさん] ●『ギルティギア』や『ブレイブルー』で友だちとの交流がたくさんできた!今までアークさんの格ゲーをやってきて飽きたことが1回もありません! これからもおもしろくて楽しいゲームを期待しています。[パチメンさん] ●これからもユーザーを大切にしていく、そんな貴社の益々のご発展をお祈り申し上げます。貴社を初めて知ったのは、『くにおくん』のゲームでした。ファミコンそのものを再現したかのような、『りき伝説』がプレイしたくて、遊んだら予想通りすごくおもしろかったです。価格もお手頃で、価格以上の遊びを楽しませてもらっています。クリアしても時々プレイしていますが、飽きることがないです。貴社の『くにおくん』シリーズの発売をこれからも楽しみにしています。[yutaさん] ●Congratulations for your 25th anniversary.So many memories and great games over the past 25 years, I wish you the best for the next 25 years! [Kosmos Badgirlさん] ●私が生まれる前から設立されているのは本当に感慨深いです。"アークフェス"、とても思い出に残るイベントでした! またこんなお祭り気分を味わえるようなイベントを楽しみにしています! 今年は『ブレイブルー』アニメ化、『ギルティギア』新作に、大忙しではありますが応援しています![シモツキさん] ●25年もゲーム業界の中で生き残ってきたことは並大抵の努力ではないと思います。これからも、アークらしい個性があるゲームを期待しています。[メープルクッキーさん] ●『ギルティギア』を遊んでたらおっさんになりました。[ソルマックさん] ●アークさんの作品はとても大好きなものばかりで、主にいろいろな格闘ゲームを遊ばせて頂きました。P.S.石渡サウンド最高![命懸けで獲りにきなさん] ●まさか私よりアークさんの方が年上だったとは……。これからもカッコよくて楽しいゲームを作ってくれるアークさんであってください。[導師さん] ●制作スタッフの方々の魂こもりまくりの作品たちに日々元気をもらって楽しませていただいてます!! "ぶるらじ"はおもしろすぎて生き甲斐になってるくらい大好きです!! これからもお体を大切に、素敵な作品を楽しみにしています。[bbさん] ●ソル=バッドガイやディズィーなど魅力なキャラクターを生み出して、ゲームでプレイヤーの手で動かせるようにしてくれたことを感謝します。[Rezoさん] ●おめでとうのポチョムキンバスター!! 『ギルティギア』に出会えて心からよかったと思います。学生時代にこのゲームに出会えたことが、もはや1つの自慢と言っても過言ではありません!![ノジおさん] ●初めてプレイしたシミュレーションは『ウィザーズハーモニー』でした。格闘ゲームが苦手だった私がゲームセンターに行って、アーケードで格闘ゲームをするようにまでなったのは『ギルティギア』のおかげでした。『ギルティギア』がきっかけで夫と知り合い結婚までしたほどです。これからも素晴らしいゲームをどんどん生み出していただけることを願っております。[あずみさん]

25周年記念作品紹介

東京ゲームショウ2013までに発表された、アークシステムワークスの25周年を飾る新作タイトルを紹介していく。『ギルティギア イグザード サイン』や『とってもE麻雀ぷらす』などのシリーズ作品だけでなく、『星霜のアマゾネス』や『魔都紅色幽撃隊』といったオリジナルタイトルにも注目だ。

GUILTY GEAR Xrd SIGN



タイトル:ギルティギア イグザード サイン
発売日(稼働日):アーケード版2014年春稼働予定/家庭版2014年発売予定
機種:アーケード/PlayStation3/PlayStation4　ジャンル:対戦格闘

大幅な進化を遂げた『ギルティギア』シリーズ完全新作!!

『GG2』から約6年ぶりとなる、『ギルティギア』シリーズの完全新作。キャラクターやステージのグラフィックが3Dで作られているが、まるで2Dのような質感となっていることが最大の特徴。グラフィックは3Dでありながらもゲームシステムは既存シリーズを踏襲しており、これまで同様に2D対戦格闘のプレイ感覚で楽しめる。映像面だけでなく、ゲームシステムも進化しており、いつでも出せる"ロマンキャンセル"など、大幅な拡張が施されている。まさに"生まれ変わった"といえる渾身の1作だ。



▲『ギルティギア』シリーズのファンならおなじみの必殺技もしっかり踏襲されている。



▲カメラがアップになっても2Dにしか見えないグラフィックは、海外からも注目されている。

従来のシステムを大胆にアレンジ! 新たなプレイスタイルを実現!!

『GGX』から続く代表的なシステムである"ダストアタック"と"ロマンキャンセル"に変更が加えられた。ダストアタックは相手を打ち上げ、強力な連続技を決められるというものだったが、今作では正面に吹き飛ばせるようにもなった。状況に応じて使い分けることで、効率よくダメージを与えられる。一方のロマンキャンセルは、行動をキャンセルできるという従来のシステムに加え、自分以外の時間の流れが遅くなるように変化した。これによって攻めを継続しやすくなっており、より有利な展開に持ち込める。



▲ステージの端で相手にダストアタックを当てて正面に吹き飛ばせば、状況限定の連続技で大ダメージを狙える。



▲通常のロマンキャンセルは黄色いエフェクトが表示されるが、特定の条件を満たせば色が変化。さらなる効果を得られる。

一発逆転を秘めた"デンジャータイム"

威力の高い攻撃同士が重なった時に、"デンジャータイム"という現象が起こるようになった。発生時は画面にタイムリミットが表示され、この時間内に攻撃を当てることで"スーパーカウンター"が発動。強力な連続技を決めるチャンスとなる。



▲威力の大きい攻撃同士が重なると、写真のような画面になる。これがデンジャータイム突入の合図だ。

操作タイプの変更が可能に!

今作のアーケード版では、ボタン配置の種類がA~Eまでの5種類用意されている。自分がプレイしやすいボタン配置で遊べるように工夫されているわけだ。従来のボタン配置はもちろん、『ブレイブルー』シリーズに近いボタン配置も用意されている。





無骨で無口な賞金稼ぎ。接近戦を得意としており、強力な打撃と投げ技による"攻め"のスタイルが魅力。



大統領を目指す忍者の青年。圧倒的なスピードとトリッキーな空中戦で、立ち回りを優位に進めやすい。





数々の時代を旅するタイムスリッパー。非常に長いリーチを誇り、遠距離での戦いを得意とする。



イリュリア連王国の初代国王。飛び道具やけん制技の性能が高く、中距離戦で真価を発揮する。



ツェップが誇る気高き軍人。驚異的な耐久力と、バツグンの威力を誇る投げ技が魅力のインファイター。



アサシン組織を抜けた元暗殺者。優れたスピードと強力な起き攻めを駆使して相手を圧倒する。



アサシン組織のリーダー。設置型の飛び道具と高性能なけん制技で相手の自由を奪いながら戦う。



ジェリーフィッシュ快賊団に所属している少女。一撃のダメージが大きいパワーファイター。

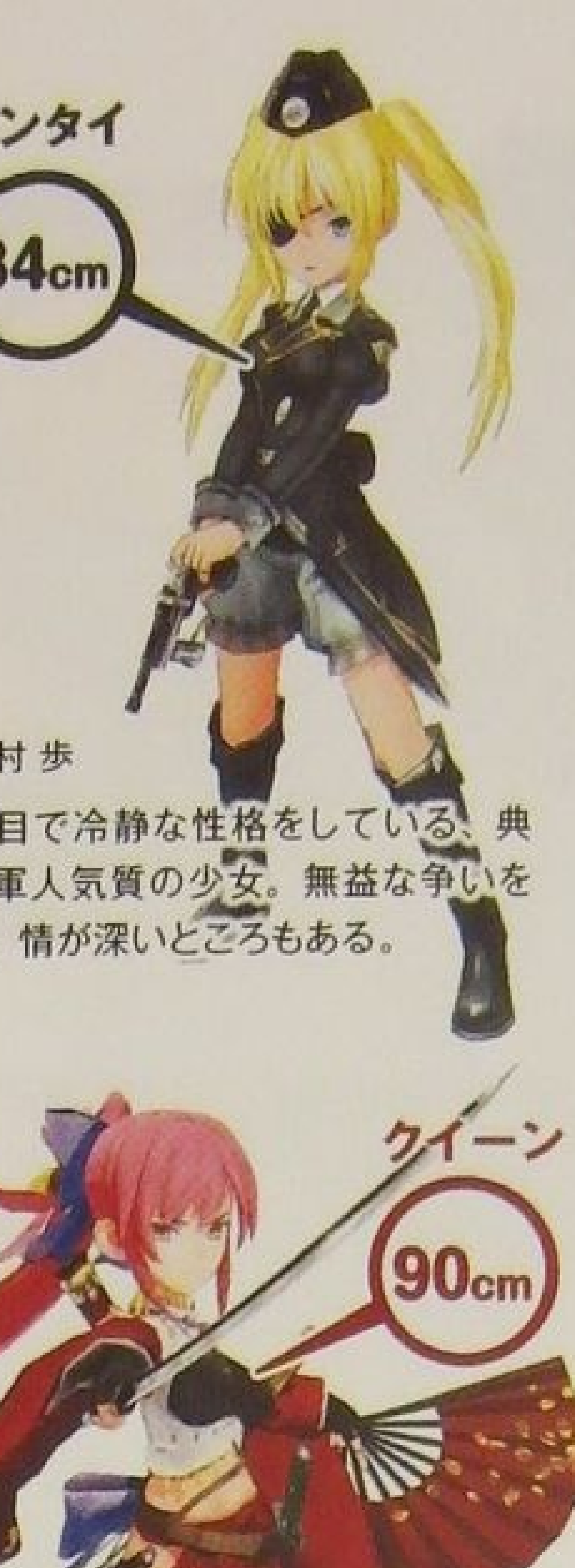


サディスティックな悪女。ホバーダッシュを駆使した攻めで相手のガードを崩すことを得意としている。

※2013年9月時点で発表済みのキャラクターのみ掲載。

星霜のアマゾネス

タイトル：星霜のアマゾネス（せいそうのあまぞねす）　発売日：2013年11月14日
機種：ニンテンドー3DS／ニンテンドー3DS（DL）　ジャンル：心眼を養うダンジョンRPG



CV 藤村 歩

真面目で冷静な性格をしている、典型的な軍人気質の少女。無益な争いを好まず、情が深いところもある。



CV 上坂 すみれ

ガンタイを慕っている元気な女の子。一見天然そうに見えるが、実はかなりのひねくれた性格の持ち主。

美少女×囚人×脱出＝!?　本格ダンジョンRPGが登場！

監獄惑星ウルカデンの刑務棟に収監されている主人公・ガンタイが、個性豊かな仲間たちとともに惑星からの脱出を目指して冒険する、ハチャメチャでちょっとシリアスな本格ダンジョンRPG。多くのダンジョンやイベントが用意されており、ダンジョンRPGとしてのやりこみ要素はボリューム満点。また、人気イラストレーターである、みやま零氏と木村樹崇氏によってデザインされた、魅力的な美少女のみが登場するという華やかさも魅力だ。







CV 小岩井 ことり

囚人たちを仕切っているリーダー的存在。血の気が多く、戦闘を好んでいる。また、なんでも自分の思い通りにしたがる。



CV 田所 あずさ

忍者にあこがれているうっかり者の少女。物静かな性格をしているが、焦るとすぐにあたふたとうろたえる。

“AP”と“デンチ”を駆使して勝利を目指せ！

本作の戦闘はターン制で、“AP（行動ポイント）”を消費することで攻撃などの行動を行える。また、“デンチ”と呼ばれるエネルギーを使用すると、さまざまな特殊効果を持つスキルを発動できるのもポイント。本作ならではの特殊な要素も多いようだ。



▲戦闘中は、かわいい女の子たちが躍動する迫力のアニメーションを見ることができる。



CV 東山 奈央

尊大でワガママな女の子。強気な言動が目立つが、実はかなりの寂しがり屋で、すぐに泣いてしまう。



CV ブリドカット セーラ 恵美

修道服のような衣装を着た清楚な女性。おっとりとした性格だが、その一方でリアリストであるという一面を持つ。

リトルドールプリンセス ～料理編～

配信日：2013年9月4日　機種：ニンテンドー3DS（DL）
ジャンル：クッキングアクション

人形王国最後のお姫様が、自身が住む屋敷に訪れるお客様と仲よくなるために料理をふるまうクッキングアクション。“切る”、“煮る”、“焼く”など、20種類の調理方法をモチーフにしたミニゲームをプレイできる。作ることができる料理のレシピも多数用意されており、ボリュームも満点だ。

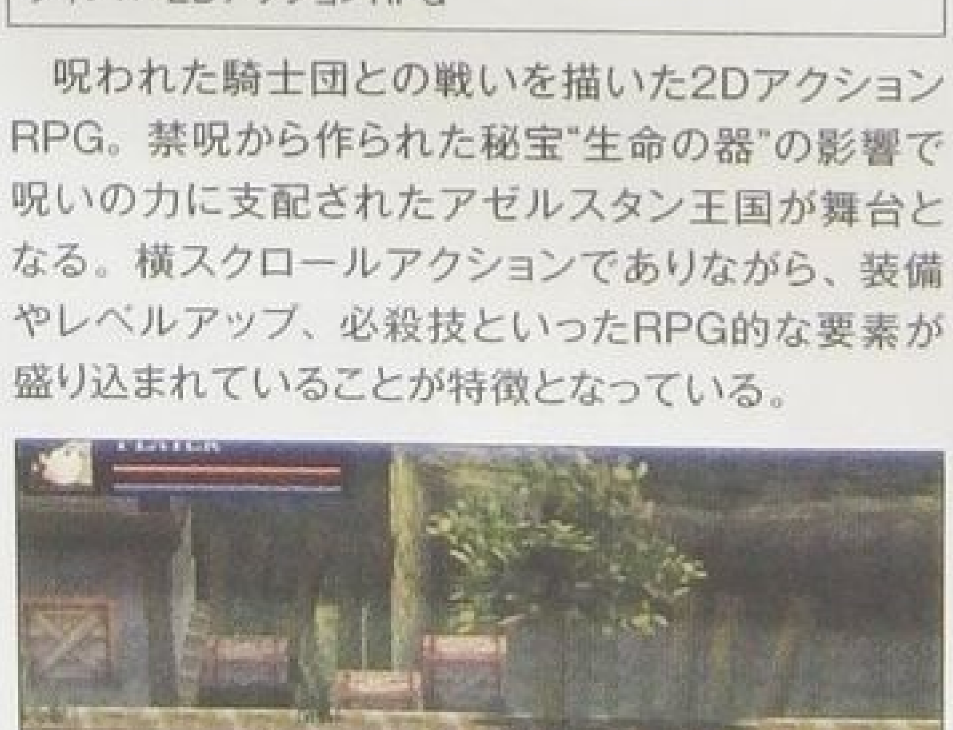


▲線の上を慎重になぞることで綺麗に仕上がる“ソースかけ”や、連打力がものを言う“千切り”など、ミニゲームの内容はさまざま。

ソードアンドダークネス

配信日：2013年冬配信予定　機種：ニンテンドー3DS（DL）
ジャンル：2DアクションRPG

呪われた騎士団との戦いを描いた2DアクションRPG。禁呪から作られた秘宝“生命の器”の影響で呪いの力に支配されたアゼルスタン王国が舞台となる。横スクロールアクションでありながら、装備やレベルアップ、必殺技といったRPG的な要素が盛り込まれていることが特徴となっている。

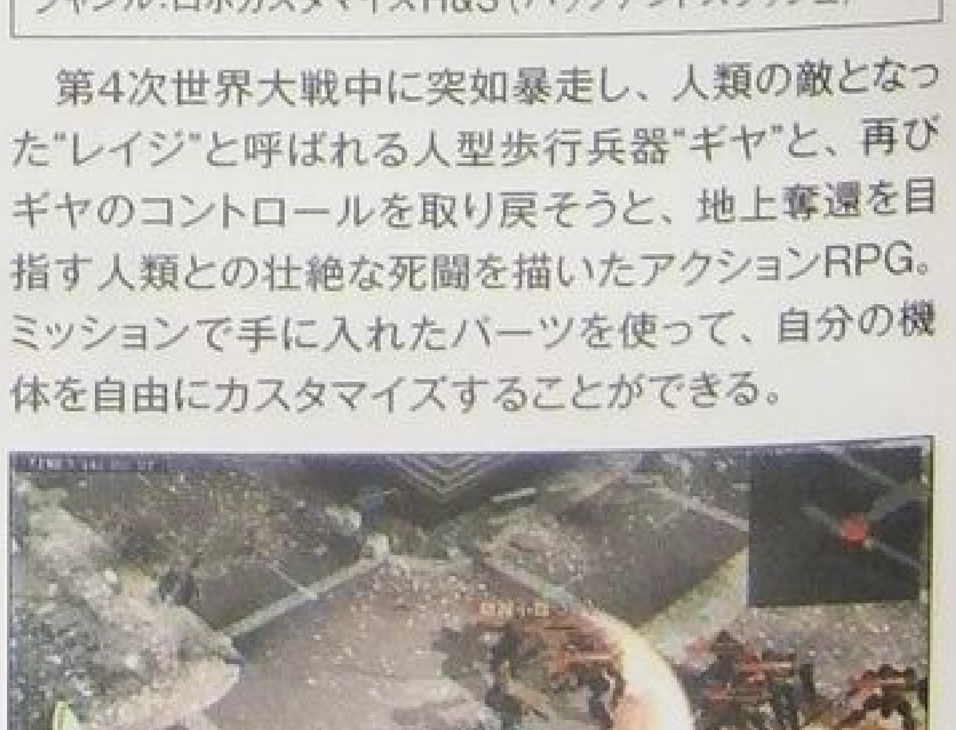


▲簡単操作でナイフを投げたり必殺技を使ったりと、昔ながらのお手軽で爽快なアクションを楽しむことができる。

ダマスカスギヤ ～東京始戦～

配信日：2013年冬配信予定　機種：PlayStationVita（DL）
ジャンル：ロボカスタマイズH&S（ハックアンドスラッシュ）

第4次世界大戦中に突如暴走し、人類の敵となった“レイジ”と呼ばれる人型歩行兵器“ギヤ”と、再びギヤのコントロールを取り戻そうと、地上奪還を目指す人類との壮絶な死闘を描いたアクションRPG。ミッションで手に入れたパーツを使って、自分の機体を自由にカスタマイズすることができる。



▲ハックアンドスラッシュの要素を盛り込んでいるため、やり込み要素は豊富！　爽快なアクションを楽しむことができる。

魔都紅色幽撃隊
TOKYO TWILIGHT GHOSTHUNTERS

タイトル：魔都紅色幽撃隊（まとくれないゆうげきたい）　発売日：2014年発売予定
機種：PlayStation3／PlayStationVita　ジャンル：學園ジュヴナイル伝奇アドベンチャー＋RPG

東京の闇の中で幕を開けた學園ジュヴナイル伝奇シリーズ

暮梅學園（くれないがくえん）に転校してきた主人公・東摩龍介（デフォルト名）が、悪霊退治を請け負う出版社“夕隙社（ゆうげきしゃ）”にスカウトされ、悪霊（ゴースト）との死闘に巻き込まれていく學園ジュヴナイル伝奇シリーズ最新作。日常ドラマを描いたアドベンチャーパートと非日常部分のバトルパートによる二部構成で、アニメを見ているかのように楽しめる。



深舟 さゆり（みふね さゆり）
CV 桜 稲垣早希
長い黒髪を持つ才色兼備の美少女。自然霊を使役することができ、治癒や回復などを行える。

支我 正宗（しが まさむね）
CV 沢城 千春
冷静沈着で不敵な自信家。悪霊の影響で足が不自由なため、車いすを使用している。

伏頼 千鶴（ふくらい ちづる）
CV 妃宮 麗子
オカルト雑誌を発行する夕隙社の社長兼編集長。霊能力を持つ主人公を夕隙社へと勧誘する。

感情と五感で気持ちを伝える新たなシステム

キャラクターとの会話では、“愛”や“悲”などの感情と“視”や“触”などの五感を組み合わせて気持ちを伝えられる。また、“GHOST”によって、キャラクターの豊かな反応を楽しむことが可能だ。



▲感情と五感は、それぞれ5つの中から1つを選べる。



キャラクターがなめらかに動く新システム “GHOST（Graphic Horizontal Object STreaming）”

行動予測が鍵を握るバトルパート

バトルパートでポイントとなるのは、味方ユニットや敵ゴーストの情報を閲覧することができる“ウィジャパッド”。この端末を見ながら敵ゴーストの行動を予測し、味方ユニットの移動ルートやアイテムの設置などを決めていく。味方ユニット全員への指示が完了すると、3Dの主観視点に切り替わり、カットイン演出や美麗なグラフィックによる大迫力のバトルを見ることができる。



敵ゴーストの行動を予測して指示を出す



大迫力のバトルに突入！

■ クリエイター紹介

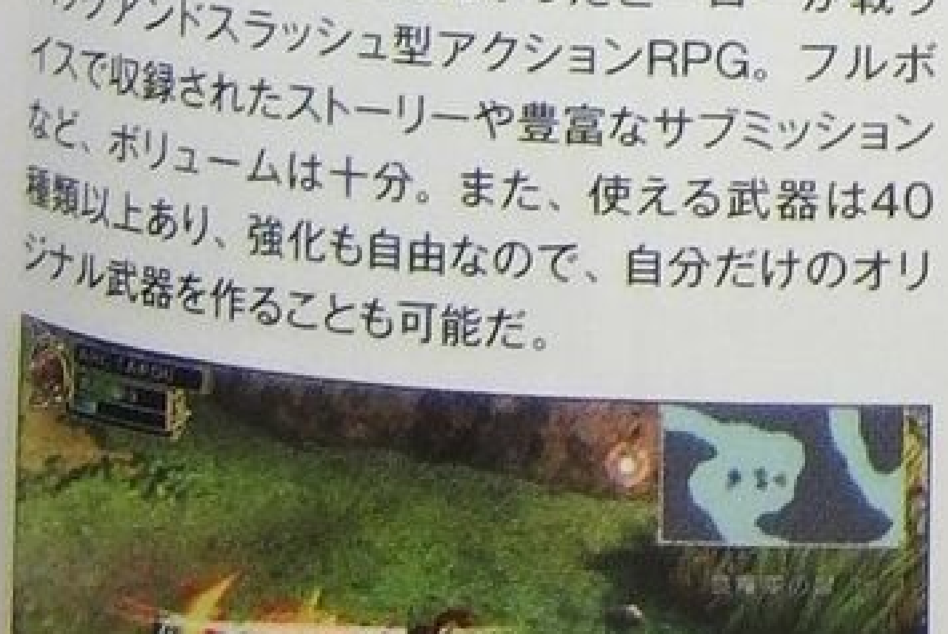
本作は『東京魔人學園伝奇』シリーズでおなじみの今井秋芳監督の他にも豪華クリエイターが集結。また、劇中曲に全国のライブハウスを中心に大人気を誇るTHE KEY PROJECT、映像演出のスペシャリストとして映像作家の高橋昂也氏を起用するなど、まさにドリームチームと言える。

主なクリエイター
- 監督　今井 秋芳
  代表作：『東京魔人學園伝奇』シリーズ
- プロデューサー　金沢 十三男
  代表作：『東京魔人學園符咒封録』
- キャラクター原案　倉花 千夏
  代表作：『うたの☆プリンスさまっ♪』シリーズ
- OPテーマ　植松 伸夫
  代表作：『ファイナルファンタジー』シリーズ

ファンタジーヒーロー ～アンサインドレガシー～

配信日：2013年冬配信予定　機種：PlayStationVita（DL）
ジャンル：ハックアンドスラッシュ型アクションRPG

世界を救うために立ち上がったヒーローが戦うハックアンドスラッシュ型アクションRPG。フルボイスで収録されたストーリーや豊富なサブミッションなど、ボリュームは十分。また、使える武器は40種類以上あり、強化も自由なので、自分だけのオリジナル武器を作ることも可能だ。

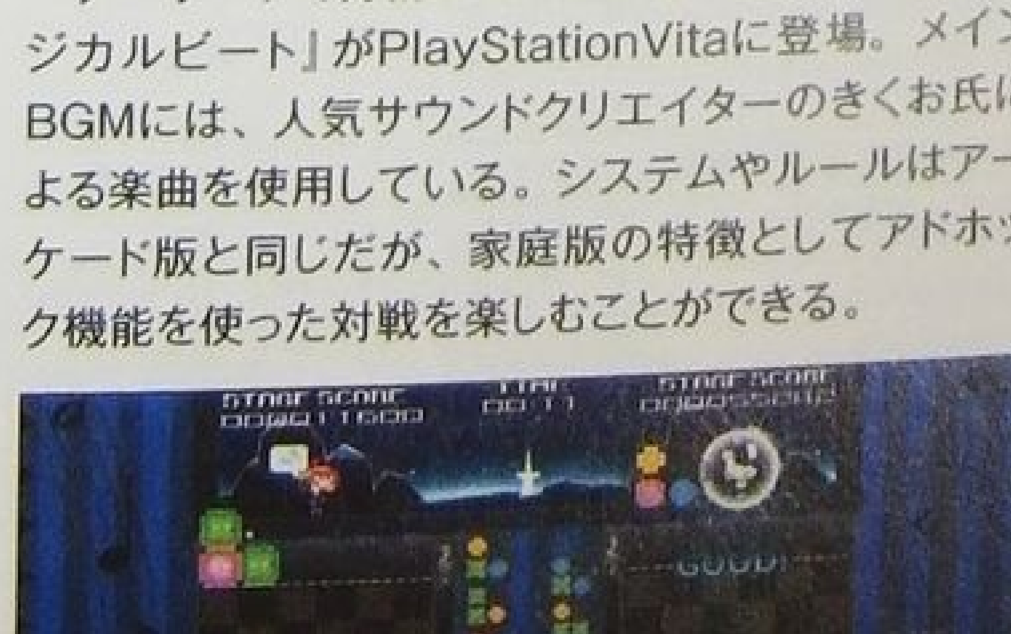


▲スキルの種類は30種類以上。自分がおかれた状況に応じてスキルを使い分け、真のヒーローを目指そう。

マジカルビート

配信日：2013年冬配信予定　機種：PlayStationVita（DL）
ジャンル：オチモノ系ビートアクション

アーケードで好評を博した対戦パズルゲーム『マジカルビート』がPlayStationVitaに登場。メインBGMには、人気サウンドクリエイターのきくお氏による楽曲を使用している。システムやルールはアーケード版と同じだが、家庭版の特徴としてアドホック機能を使った対戦を楽しむことができる。

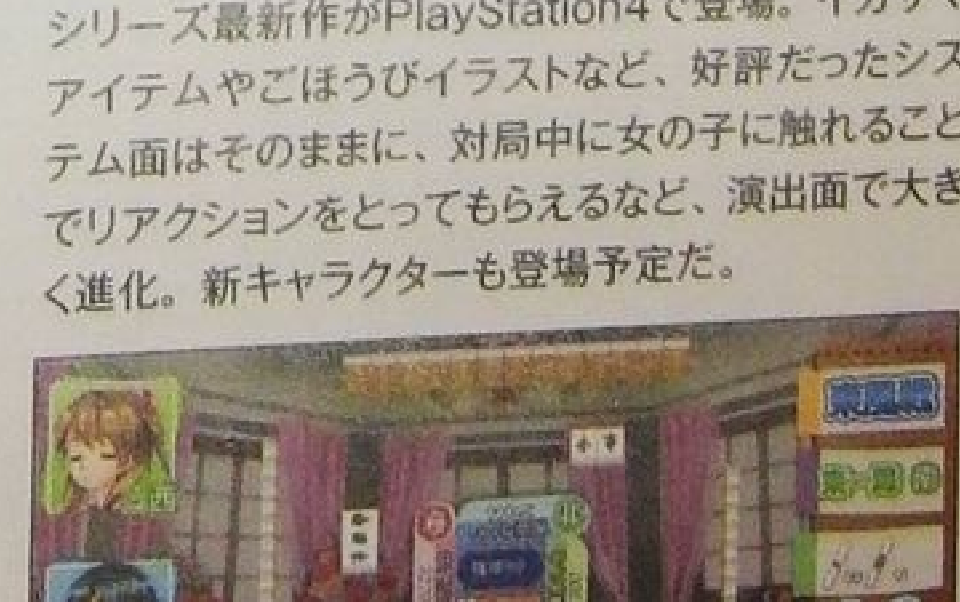


▲3つのブロックでできた“ビートン”を、流れるBGMに合わせて落とし、多くのビートンを消すことが基本ルールとなる。

とってもE麻雀ぷらす

配信日：2014年2月22日　機種：PlayStation4（DL）
ジャンル：テーブル

女の子たちとの対局を楽しめる、『とってもE麻雀』シリーズ最新作がPlayStation4で登場。イカサマアイテムやごほうびイラストなど、好評だったシステム面はそのままに、対局中に女の子に触れることでリアクションをとってもらえるなど、演出面で大きく進化。新キャラクターも登場予定だ。



▲今作から対局中はつねにキャラクターの顔が表示されており、より賑やかで、より華やかな対局が可能となった。

作品年表

アークシステムワークス（アーク時代も含む）が携わったタイトルのうち、1988年以降に発売された主要作品とその発売元（発売当時の社名で記載）を掲載。25年もの間、ファンから愛され続けてきた"アークゲー"の歴史をたどってみよう。なお、一部のタイトルは、開発の一部受託として参加している。

機種の略称表記

略称	機種
PS4	PlayStation4
PS4 (DL)	PlayStation4（ダウンロード版）
PS3	PlayStation3
PS3 (DL)	PlayStation3（ダウンロード版）
PS2	PlayStation2
PS	PlayStation
PS(アーカイブス)	PlayStation（ゲームアーカイブス）
Vita	PlayStationVita
Vita (DL)	PlayStationVita（ダウンロード版）
PSP	PlayStationPortable
PSP (DL)	PlayStationPortable（ダウンロード版）
WiiU (DL)	Wii U（ダウンロード版）
Wii	Wii
Wii (DL)	Wiiウェア
Wii (VC)	Wii（バーチャルコンソール版）
SFC	スーパーファミコン
FC	ファミリーコンピュータ
NES	ニンテンドーエンターテインメントシステム
3DS	ニンテンドー3DS
3DS (DL)	ニンテンドー3DS（ダウンロード版）
3DS (VC)	ニンテンドー3DS（バーチャルコンソール版）
DS	ニンテンドーDS
DS (DL)	ニンテンドーDSiウェア
GBA	ゲームボーイアドバンス
GBC	ゲームボーイカラー
GB	ゲームボーイ
Xbox 360	Xbox 360
Xbox 360 (DL)	Xbox LIVE アーケード
Xbox	Xbox
DC	ドリームキャスト
SS	セガサターン
PICO	キッズコンピュータ・ピコ
MCD	メガCD
MD	メガドライブ
SM	セガ・マスターシステム
SMⅢ	セガ・マークⅢ
GG	ゲームギア
AC	アーケード
PC	パソコン
Web	Web
モバイル	モバイル
PCE	PCエンジン
PCE-CD	PCエンジン スーパーCDロム²
WSC	ワンダースワンカラー
NGP	ネオジオポケット
その他	その他

発売日（稼働日・配信日）	機種	タイトル	発売元	ジャンル
1988年8月12日	FC	ファイナルラップ	ナムコ	レーシング
1988年10月1日	SMⅢ	ダブルドラゴン	セガ	アクション
1988年	AC	ビジランテ	アイレム	アクション
1988年	AC	スクランブルスピリッツ	セガ	シューティング
1989年3月1日	PCE	はにいいんざすかい	フェイス	シューティング
1989年3月17日	FC	ローリングサンダー	ナムコ	アクション
1989年7月7日	PCE	ファイナルラップツイン	ナムコ	レーシング
1989年11月24日	PCE	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	テーブル
1989年	SM	大魔界村（海外版）	セガ	アクション
1990年3月	NES	Code Name:Viper	カプコン	アクション
1990年8月25日	AC / MD	マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー	セガ	アクション
1990年8月31日	PCE	オペレーションウルフ	NECアベニュー	シューティング
1990年9月7日	PCE	はにいおんざろーど	フェイス	シューティング
1990年9月8日	FC	SD戦国武将列伝 烈火の如く天下を盗れ！	バンプレスト	シミュレーション
1990年10月6日	GG	スーパーモナコGP	セガ	レーシング
1990年10月6日	GG	ペンゴ	セガ	アクション
1990年10月21日	FC	シャッフルパックカフェ	ポニーキャニオン	テーブル
1990年11月10日	GG	対戦麻雀 好牌	セガ	テーブル
1990年12月7日	FC	千代の富士の大銀杏	フェイス	アクション
1990年12月14日	PCE	ジパング	パック・イン・ビデオ	アクション
1990年12月15日	FC	必殺仕事人	バンプレスト	アドベンチャー
1991年2月22日	FC	井出洋介名人の実戦麻雀Ⅱ	カプコン	テーブル
1991年3月15日	PCE	おぼっちゃまくん	ナムコ	アクション
1991年3月22日	PCE	ロードスピリッツ	パック・イン・ビデオ	レーシング
1991年11月22日	GG	クニちゃんのゲーム天国	セガ	テーブル
1991年12月13日	PCE-CD	秘宝伝説クリスの冒険	パック・イン・ビデオ	アクション
1991年12月28日	GG	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	アクション
1991年12月29日	SFC	バトルコマンダー 八武衆、修羅の兵法	バンプレスト	シミュレーション
1992年3月19日	SFC	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	タカラ	レーシング
1992年7月31日	SFC	炎の闘球児ドッジ弾平	サンソフト	アクション
1992年8月28日	GG	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	セガ	レーシング
1992年11月6日	FC	恐竜戦隊ジュウレンジャー	エンジェル	アクション
1992年12月18日	GB	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	アクション
1992年12月25日	FC	グレイトバトルサイバー	バンプレスト	アクション
1992年	AC	所さんのまーまーじゃん！	セガ	テーブル
1993年7月23日	MCD	聖魔伝説サザンアイズ	セガ	RPG
1993年9月30日	PCE-CD	幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会	バンプレスト	シューティング
1993年10月15日	SFC	スズカエイトアワーズ	ナムコ	レーシング
1993年12月17日	GG	対戦麻雀 好牌2	セガ	テーブル
1993年12月29日	SFC	美少女戦士セーラームーンR	バンダイ	アクション
1994年1月14日	GG	バトルトード	セガ	アクション
1994年1月28日	SFC	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	バンプレスト	RPG
1994年3月18日	GG	ソニックドリフト	セガ	レーシング
1994年12月16日	SFC	美少女戦士セーラームーンS 場外乱闘!? 主役争奪戦	エンジェル	対戦格闘
1995年9月22日	SFC	美少女戦士セーラームーン アナザーストーリー	エンジェル	RPG
1995年9月22日	PS	エグゼクター	アークシステムワークス	3Dアクションシューティング
1995年12月29日	PS / SS	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	育成シミュレーション
1995年	PICO	ウルトラヒーロー	バンダイ	その他
1996年3月15日	PS	ゾーク・ワン	翔泳社	アドベンチャー
1996年3月22日	PS	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	スポーツ
1996年4月12日	SFC	音楽ツクール かなでーる	アスキー	その他
1996年	PICO	おんがくだいすきスヌーピー	セガ	その他
1997年6月28日	PC	ウィザーズハーモニー	ドリームキューブ	育成シミュレーション
1997年10月16日	PS	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	育成シミュレーション
1997年10月23日	PS	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	テーブル
1997年12月25日	SS	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	育成シミュレーション
1998年5月14日	PS	ギルティギア	アークシステムワークス	2D対戦格闘
1998年7月24日	PC	ウィザーズハーモニー2	広美	育成シミュレーション

TOPICS:1988年

株式会社アーク創業

1988年1月、横浜市西区にてアークシステムワークス株式会社の前身にあたる株式会社アークを創業。ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブなど、数多くの家庭用ゲーム機を中心に、大手ゲームメーカーやおもちゃメーカーからの開発受託業務を主体とした事業を展開する。なお、下の写真は当時の雑誌『Bing No.40』（1989年10月26日発行号／リクルート）のもの。20代で社長になった人の特集として、木戸岡社長（当時29歳）への取材記事が掲載された。



TOPICS:1991年

移転とともに社名を変更してアークシステムワークス株式会社に

オフィスを横浜市港北区に移転。社名を現在のアークシステムワークス株式会社に変更する。



初の自社タイトルとなる3Dアクションシューティング

アークシステムワークス初の自社発売タイトル。最新鋭全域汎用スペースパワードトレーサー"EXECTOR（エグゼクター）"を操縦して、迷宮化した惑星内部を探索する本格的3Dアクションシューティング。さまざまな特性を持つ多彩な武器を使い分けられることが特徴だ。また、コクピットとクォータービューの2つの視点を楽しめる。

発売日（稼働日・配信日）	機種	タイトル	発売元	ジャンル
1998年7月30日	PS	夢☆色いろ	フェザード	シミュレーション
1998年11月26日	PS	ウィザーズハーモニーR	アークシステムワークス	育成シミュレーション
1998年	PICO	NHKおかあさんといっしょ ドレミファど〜なっつ！ おえかき だーいすき！おもしろ おえかき だいしゅうごう！	セガ	その他
1999年2月25日	PS	ウィザーズハーモニー復刻版	アークシステムワークス	育成シミュレーション
1999年9月9日	PS	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編	アークシステムワークス	テーブル
1999年9月22日	PS	ギルティギア復刻版	アークシステムワークス	2D対戦格闘
1999年10月28日	PS	プリズマティカリゼーション	アークシステムワークス	サークレイト・アドベンチャー
1999年11月11日	DC	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編	アークシステムワークス	テーブル
1999年春	PC	みなおすゾウ	アークシステムワークス	生活習慣チェックソフト
2000年3月16日	NGP	ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！	セガトイズ	バラエティーエンタテイメント
2000年7月19日	AC	ギルティギア ゼクス	サミー	2D対戦格闘
2000年8月24日	DC	プリズマティカリゼーション	アークシステムワークス	サークレイト・アドベンチャー
2000年10月12日	PS2	グラップラー刃牙 バキ最強列伝	トミー	2D対戦格闘
2000年11月	Web	ディジタル・ホームズ パラフィクション ストーリーズ	アークシステムワークス	ネットワークRPG
2000年12月	モバイル	ディジタル・ホームズ	アークシステムワークス	ネット＆iモード連載小説
2000年12月14日	DC	ギルティギア ゼクス	サミー	2D対戦格闘
2001年1月25日	WSC	ギルティギア プチ	サミー	2D対戦格闘
2001年1月26日	GBC	ラブひなパーティー	マーベラスエンターテイメント	アドベンチャー
2001年3月9日	GBC	無敵王トライゼノン	マーベラスエンターテイメント	シミュレーション
2001年9月27日	WSC	ギルティギア プチ2	サミー	2D対戦格闘
2001年11月1日	PC	ギルティギア ゼクス	サミー	2D対戦格闘
2001年11月29日	PS2	ギルティギア ゼクス プラス	サミー	2D対戦格闘
2001年12月20日	PS2	ディジタル・ホームズ	アークシステムワークス	タクティカル・トーク・アドベンチャー
2001年4月	PICO	仮面ライダーアギト&クウガ ワイルドバトル	バンダイ	その他
2001年	PICO	ぐ〜チョコランタン みんなでおえかき！ たのしいあそびも いっぱい！	セガトイズ	その他
2001年	PICO	コンビニでおかいもの！	セガトイズ	その他
2002年1月25日	GBA	ギルティギア ゼクス アドバンス エディション	セガ	2D対戦格闘
2002年3月8日	PC	ギルティギア デスクトップアクセサリー	アークシステムワークス	デストクップアクセサリー集
2002年3月15日	PICO	どうぶつピコ ハムスターランド	バンダイ	その他
2002年5月23日	AC	ギルティギア イグゼクス	サミー	2D対戦格闘
2002年5月23日	PS2	NBA 2K2	セガ	スポーツ
2002年12月12日	PS2	ギルティギア イグゼクス	サミー	2D対戦格闘
2002年12月26日	PS2	NFL 2K3	セガ	スポーツ
2002年4月	PICO	忍風戦隊ハリケンジャー＆百獣戦隊ガオレンジャー 超戦隊スーパーバトル	バンダイ	その他
2002年8月	PICO	ポケットモンスター すうじをつかまえよう！	セガトイズ	その他
2002年9月	PICO	新世紀ウルトラマン伝説	バンダイ	その他
2003年2月13日	PS2	ギルティギア ゼクス プラス ザ ベスト	サミー	2D対戦格闘
2003年3月20日	PS2	NBA2K3	セガ	スポーツ
2003年3月26日	AC	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	サミー	2D対戦格闘
2003年4月	PICO	爆竜戦隊アバレンジャー	バンダイ	その他
2003年5月	PICO	仮面ライダーファイズ（555）	バンダイ	その他
2003年7月31日	PS2 PC	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	サミー	2D対戦格闘
2003年9月12日	GBA	NARUTO -ナルト- 木ノ葉戦記	トミー	RPG
2003年12月17日	AC	ギルティギア イスカ	サミー	2D対戦格闘
2004年2月26日	PS2	ギルティギア イグゼクス ザ ベスト	サミー	2D対戦格闘
2004年3月26日	GBA	ドラゴンボールZ 舞空闘劇	バンプレスト	ラッシュバトル
2004年4月29日	Xbox	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	サミー	2D対戦格闘
2004年7月23日	PC	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	メディアカイト	2D対戦格闘
2004年7月29日	PS2	ギルティギア イスカ	サミー	2D対戦格闘
2004年12月16日	Xbox	ギルティギア イスカ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2005年3月24日	PS2	イースⅢ -ワンダラーズフロムイース-	タイトー	RPG
2005年5月26日	PS2	イースⅣ MASK OF THE SUN a new theory	タイトー	RPG
2005年9月28日	AC	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	セガ	2D対戦格闘
2005年9月29日	PSP	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	セガ	2D対戦格闘
2005年11月25日	PC	ギルティギア イスカ	ソースネクスト	2D対戦格闘
2005年12月1日	DS	ドラゴンボールZ 舞空烈戦	バンダイ	ラッシュバトル
2005年12月6日	AC	北斗の拳	セガ	2D対戦格闘
2006年1月13日	モバイル	ギルティギア倶楽部	アークシステムワークス	2D対戦格闘 他
2006年1月30日	モバイル	イースⅣ MASK OF THE SUN	タイトー	アクションRPG
2006年3月30日	PS2	イースV Lost Kefin, Kingdom of Sand	タイトー	RPG
2006年4月13日	PS2	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	セガ	2D対戦格闘
2006年8月24日	PSP	ギルティギア ジャッジメント	セガ	2Dベルトスクロールアクション+2D対戦格闘
2006年10月5日	DS	ギルティギア ダストストライカーズ	アークシステムワークス	2D対戦格闘 他
2006年12月20日	AC	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2006年12月28日	DS	横山光輝 三国志 ゲーミックスVol.1（第1巻）	ASNetworks	ゲーミックス
2007年2月22日	DS	横山光輝 三国志 ゲーミックスVol.1（第2巻）	ASNetworks	ゲーミックス
2007年3月15日	PS2	ギルティギア イグゼクス スラッシュ セガ ザ ベスト	セガ	2D対戦格闘
2007年3月29日	PS2	北斗の拳 審判の双蒼星 拳豪列伝	セガ	2D対戦格闘
2007年3月29日	DS	横山光輝 三国志 ゲーミックスVol.1（第3巻）	ASNetworks	ゲーミックス
2007年4月26日	DS	横山光輝 三国志 ゲーミックスVol.1（第4巻）	ASNetworks	ゲーミックス
2007年4月26日	AC	バトルファンタジア	アークシステムワークス	剣と魔法の対戦格闘
2007年5月24日	DS	ホシガミ	アークシステムワークス	シミュレーションRPG
2007年5月24日	DS	横山光輝 三国志 ゲーミックスVol.1（第5巻）	ASNetworks	ゲーミックス
2007年5月31日	PS（アーカイブス）	ギルティギア 復刻版	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2007年5月31日	PS2	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2007年6月28日	DS	横山光輝 三国志 ゲーミックスVol.1（第6巻）	ASNetworks	ゲーミックス
2007年7月19日	DS	探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2007年7月26日	Wii	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2007年8月30日	PS（アーカイブス）	プリズマティカリゼーション	アークシステムワークス	サークレイト・アドベンチャー
2007年9月27日	Wii	バスフィッシングWii ロクマル伝説	アークシステムワークス	フィッシングシミュレーター

初のアーケード用
対戦格闘ゲームの開発に挑戦

家庭用で発売した『GG』のノウハウを生かして、アーケードゲームとして『GGX』を開発。2D対戦格闘ゲーム初のハイレゾリューションを実現し、従来の対戦格闘ゲームとは一線を画した美しいグラフィックでアーケードゲーム業界に衝撃を与えた。





Xboxにてワールドワイドの
オンライン対戦を実現

Xbox版『GGXX#R』でワールドワイドオンライン対戦を実現。これにより、家にいながら世界中の強豪プレイヤーと対戦することが可能となった。

『ギルティギア』シリーズ以外の
対戦格闘ゲームも開発

『ギルティギア』シリーズの大ヒットを受けて、2005年に『北斗の拳』、2008年に『戦国BASARA X』と、他社の原作付き作品の対戦格闘ゲームの開発に携わる。また、2007年には自社タイトルの『バトルファンタジア』を開発し、対戦格闘ゲーム業界での地位を確固たるものとしていく。





発売日（稼働日・配信日）	機種	タイトル	発売元	ジャンル
2007年10月23日	Wii (VC)	ダウンタウン熱血物語	アークシステムワークス	アクション
2007年10月25日	DS	アバシー ～鳴神学園都市伝説探偵局～	アークシステムワークス	学園ミステリーアドベンチャー
2007年11月29日	Xbox 360	ギルティギア2 オーヴァチュア	アークシステムワークス	メーレーアクション
2007年12月4日	Wii (VC)	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会	アークシステムワークス	アクション
2007年12月13日	Xbox 360 Wii	式神の城Ⅲ	アークシステムワークス	ドラマティックシューティング
2007年12月13日	Wii	プチコプターWii アドベンチャーフライト	アークシステムワークス	ヘリコプター・フライトアドベンチャー
2008年2月19日	Wii (VC)	探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2008年2月28日	PS2	北斗の拳 審判の双蒼星 拳豪列伝 セガ ザ ベスト	セガ	2D対戦格闘
2008年3月18日	Wii (VC)	熱血硬派くにおくん	アークシステムワークス	アクション
2008年3月19日	DS	超熱血高校くにおくん ドッジボール部	アークシステムワークス	アクション
2008年3月25日	Wii (DL)	おきらくピンポンWii	アークシステムワークス	体感スポーツゲーム
2008年3月27日	PS2	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2008年3月27日	PS2	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス（アペンドディスク版）	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2008年4月9日	AC	戦国BASARA X	カプコン	2D対戦格闘
2008年4月24日	DS	探偵 神宮寺三郎DS きえないこころ	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2008年4月30日	PS（アーカイブス）	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	育成シミュレーション
2008年5月28日	PS（アーカイブス）	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	育成シミュレーション
2008年5月29日	PS3 Xbox 360	バトルファンタジア	アークシステムワークス	剣と魔法の対戦格闘
2008年6月17日	Wii (VC)	熱血高校ドッジボール部	アークシステムワークス	アクション
2008年6月26日	PS2	戦国BASARA X	カプコン	2D対戦格闘
2008年7月9日	PS（アーカイブス）	ウィザーズハーモニーR	アークシステムワークス	育成シミュレーション
2008年7月24日	PSP	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2008年8月7日	DS	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! みんなの花子さん	アークシステムワークス	子ども向けコワイおはなし
2008年9月2日	Wii (VC)	探偵 神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2008年9月11日	DS	teresia -テレジア- Dear Emile	アークシステムワークス	トラップ脱出アドベンチャー
2008年10月7日	Wii (VC)	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	アークシステムワークス	アクション
2008年10月21日	Wii (DL)	おきらくエアホッケーWii	アークシステムワークス	スポーツ
2008年11月13日	PSP	【アークシステムワークス ベストセレクション】 ギルティギア ジャッジメント	アークシステムワークス	2Dベルトスクロールアクション+ 2D対戦格闘
2008年11月20日	AC	ブレイブルー　カラミティトリガー	AMI	2D対戦格闘
2008年12月4日	DS	プリンセス オン アイス	アークシステムワークス	ゆめみるスケートリズムアクション
2009年1月6日	Wii (VC)	探偵 神宮寺三郎 危険な二人（前後編）	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年1月27日	Wii (DL)	おきらくすごろくWii	アークシステムワークス	おきらくパーティーゲーム
2009年2月10日	Wii (DL)	おきらくスロットカーレーシングWii	アークシステムワークス	おきらくレースゲーム
2009年2月24日	Wii (VC)	ダブルドラゴン	アークシステムワークス	アクション
2009年3月10日	Wii (DL)	おきらくパターゴルフWii	アークシステムワークス	スポーツ
2009年3月19日	DS	探偵 神宮寺三郎DS 伏せられた真実	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年3月19日	Wii	ウインタースポーツ 2009 -ザ ネクスト チャレンジ	アークシステムワークス	スポーツ
2009年4月23日	DS	アナザータイム アナザーリーフ 鏡の中の探偵	アークシステムワークス	時遷アドベンチャー
2009年4月28日	Wii (DL)	ビット.トリップ.ビート	アークシステムワークス	リズムアクション
2009年5月12日	Wii (VC)	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合！	アークシステムワークス	アクション
2009年5月19日	Wii (DL)	鹿狩	アークシステムワークス	ストイックガンアクション
2009年5月21日	DS	ハッピー☆スター☆バンド	アークシステムワークス	夢見るガールズバンドリズムアクション
2009年6月2日	Wii (DL)	おきらく大富豪Wii	アークシステムワークス	おきらくカードゲーム
2009年6月10日	DS (DL)	探偵 神宮寺三郎 椿のゆくえ&謎の事件簿	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年6月24日	DS (DL)	おてがるパズルシリーズ チリアの動物小屋	アークシステムワークス	パズル
2009年6月25日	PS3 Xbox 360	ブレイブルー　カラミティトリガー	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2009年6月30日	Wii (VC)	探偵 神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年7月23日	PSP	レアランドストーリー 少女の約定	アークシステムワークス	育成・恋愛シミュレーション
2009年7月28日	Wii (DL)	おきらくテニスWii	アークシステムワークス	スポーツ
2009年7月29日	DS (DL)	オセロ	アークシステムワークス	テーブル
2009年8月4日	Wii (DL)	ビット.トリップ コア リズム星人の逆襲	アークシステムワークス	リズムアクション
2009年8月4日	PSP	ストライカーズ 1945 プラス ポータブル	アークシステムワークス	シューティング
2009年8月5日	DS (DL)	探偵 神宮寺三郎 明けない夜に&謎の事件簿	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年8月18日	Wii (VC)	いけいけ！熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」	アークシステムワークス	アクション
2009年8月26日	DS (DL)	ジャジー ビリヤード	アークシステムワークス	キュースポーツ
2009年9月17日	PS2	戦国BASARA X ベストプライス	カプコン	2D対戦格闘
2009年9月17日	PSP	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年9月24日	PSP (DL)	ギルティギア ジャッジメント	アークシステムワークス	2Dベルトスクロールアクション+2D対戦格闘
2009年9月24日	PSP (DL)	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2009年10月14日	DS (DL)	探偵 神宮寺三郎 果断の一手&謎の事件簿	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年10月27日	Wii (DL)	ビット.トリップ ヴォイド リズム星人の弾幕	アークシステムワークス	アクション
2009年10月29日	PSP (DL)	レアランドストーリー 少女の約定	アークシステムワークス	育成・恋愛シミュレーション
2009年11月11日	Xbox 360 (DL)	ゼロディービートドロップ	アークシステムワークス	リズム&パズル
2009年11月20日	AC	ブレイブルー　コンティニュアムシフト	AMI	2D対戦格闘
2009年11月24日	Wii (DL)	おきらくカートWii	アークシステムワークス	おきらくレースゲーム
2009年12月9日	DS (DL)	探偵 神宮寺三郎 連鎖する呪い&謎の事件簿	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年12月11日	モバイル	Animal Puzzle Adventure.	アークシステムワークス	パズル
2009年12月22日	Wii (DL)	オセロ	アークシステムワークス	テーブル
2009年12月24日	PSP (DL)	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2009年夏	AC	ドラゴンハンター	アークシステムワークス	3Dシューティング
2010年1月27日	DS (DL)	ぷれいぷるー　-バトル×バトル-	アークシステムワークス	格闘アクション
2010年2月4日	DS	くにおくんの超熱血！大運動会	アークシステムワークス	アクション
2010年2月10日	PS3	ウインタースポーツ 2010 -ザ グレイトトーナメント	アークシステムワークス	スポーツ
2010年2月17日	DS (DL)	探偵 神宮寺三郎 亡き子の肖像&謎の事件簿	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2010年2月25日	PSP PSP(DL)	ブレイブルー　カラミティトリガー ポータブル	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2010年3月9日	Xbox 360 (DL)	ギルティギア2 オーヴァチュア	アークシステムワークス	メーレーアクション
2010年3月10日	モバイル	Animal Puzzle Adventure Lite	アークシステムワークス	パズル
2010年3月11日	PS3	【アークシステムワークス ベストセレクション】 ブレイブルー　カラミティトリガー	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2010年3月11日	Xbox 360	ブレイブルー　カラミティトリガー プラチナコレクション	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2010年3月25日	PSP (DL)	オセロ	アークシステムワークス	テーブル
2010年4月28日	Wii	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	アークシステムワークス	釣りアクション

バーチャルコンソールで懐かしのタイトルを続々と配信

2007年10月に「ダウンタウン熱血物語」を配信。以降は「くにおくん」シリーズや「探偵 神宮寺三郎」シリーズを中心にバーチャルコンソールの配信も手掛けていく。

TOPICS:2008年

さまざまなイベントを開催

アークシステムワークスはサミーやセガの主催で「ギルティギア」シリーズの時代からゲーム大会などを行ってきた（P.171のコラム参照）。2008年に行われた「GG2」の大会以降は自社主催でもイベントを行うようになり、"ぶるらじ"と連動した公開録音やステージイベントなど、よりバラエティに富んだイベントが多くなった。

ダウンロードタイトルの開発に力を注いでいく

2007年3月に発売された「おきらくピンポンWii」を皮切りに、「おきらく」シリーズを中心としたダウンロードタイトルを本格的に配信し始める。



2D対戦格闘ゲーム史上初のHD画質を実現した人気作

「ギルティギア」シリーズと並ぶ人気シリーズ「ブレイブルー」シリーズの第一作。2Dのドットで作られた対戦格闘ゲーム史上初のHD画質を実現しており、その美麗なグラフィックはファンに大きな衝撃を与えた。





発売日(稼働日・配信日)	機種	タイトル	発売元	ジャンル
2010年5月11日	Xbox 360 (DL)	バトルファンタジア	アークシステムワークス	剣と魔法の対戦格闘
2010年5月27日	DS	くにおくんの超熱血!サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編	アークシステムワークス	はちゃめちゃ アクションサッカー
2010年6月14日	モバイル	おきらくウォッチ　げんき	アークシステムワークス	ボイスウォッチ
2010年6月14日	モバイル	おきらくウォッチ　のぞみ	アークシステムワークス	ボイスウォッチ
2010年6月14日	モバイル	おきらくウォッチ　パパ	アークシステムワークス	ボイスウォッチ
2010年6月14日	モバイル	おきらくウォッチ　ママ	アークシステムワークス	ボイスウォッチ
2010年6月16日	DS (DL)	アークスタイル:さっかー!	アークシステムワークス	スポーツ
2010年6月23日	DS (DL)	アークスタイル:リズミックス	アークシステムワークス	リズムシンセサイザー
2010年7月1日	PS3 Xbox 360	ブレイブルー　コンティニュアムシフト	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2010年7月8日	モバイル	ARC NEWS	アークシステムワークス	ツール
2010年7月15日	PS3 (DL)	バトルファンタジア	アークシステムワークス	剣と魔法の対戦格闘
2010年7月28日	DS (DL)	アークスタイル:三国志タワーディフェンス 銅牆鉄壁	アークシステムワークス	タワーディフェンス
2010年7月31日	モバイル	ぷるぱこ	アークシステムワークス	ツール
2010年8月5日	モバイル	いろどり村のコーヒー屋さん	アークシステムワークス	喫茶店のマスター生活シミュレーション
2010年8月5日	モバイル	BLAZBLUE OFFICIAL COMICS vol.1	アークシステムワークス	電子書籍
2010年8月12日	モバイル	BLAZBLUE OFFICIAL COMICS vol.2	アークシステムワークス	電子書籍
2010年8月19日	モバイル	ぷるもば　-ブレイブルー　MOBILE BATTLE-	アークシステムワークス	ドタバタぷち格闘
2010年8月25日	DS (DL)	アークスタイル:絶叫原始人 サムの大冒険	アークシステムワークス	アクション
2010年8月26日	PC	ブレイブルー　カラミティトリガー	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2010年9月1日	DS (DL)	アークスタイル:フロジャンプッ!! ギルティギア外伝!?	アークシステムワークス	お風呂アクション
2010年9月14日	Wii (DL)	ビット.トリップ ランナー リズム星人の激走	アークシステムワークス	リズムアクション
2010年9月22日	DS (DL)	アークスタイル:ロボットレスキュー トラップだらけの迷路パズル	アークシステムワークス	パズル
2010年9月30日	DS	探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2010年11月17日	DS (DL)	アークスタイル:突撃!キャッスルアタッカーズ	アークシステムワークス	おてがるストラテジー
2010年11月24日	DS (DL)	アークスタイル:ジュラシックワールド	アークシステムワークス	原始時代ストラテジー
2010年12月9日	AC	ブレイブルー　コンティニュアムシフトII	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2010年12月21日	Wii (DL)	チキンバトル!チクチクブーン	アークシステムワークス	おえかきバトルアクション
2010年12月30日	モバイル	おきらく大富豪	アークシステムワークス	おきらくカードゲーム
2011年1月13日	PS3 Xbox 360	アルカナハート3	アークシステムワークス	ハートフル2D対戦アクション
2011年2月16日	Xbox 360 (DL)	ハードコア アップライジング	コナミデジタルエンタテインメント	2Dアクションシューティング
2011年2月23日	DS (DL)	おてがるパズルシリーズ ユリィとふしぎな迷宮	アークシステムワークス	パズル
2011年3月15日	PS3 (DL)	ハードコア アップライジング	コナミデジタルエンタテインメント	2Dアクションシューティング
2011年3月31日	PSP PSP(DL) 3DS	ブレイブルー　コンティニュアムシフトII	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2011年6月7日	3DS (DL)	アークスタイル:さっかー!!3D	アークシステムワークス	かんたん3Dサッカー
2011年6月7日	3DS (DL)	オセロ3D	アークシステムワークス	テーブル
2011年6月7日	3DS (VC)	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!(ゲームボーイ版)	アークシステムワークス	アクション
2011年6月22日	3DS (VC)	ダブルドラゴン(ゲームボーイ版)	アークシステムワークス	アクション
2011年8月3日	3DS (VC)	熱血高校ドッジボール部 ~強敵!闘球戦士の巻~	アークシステムワークス	アクション
2011年8月4日	AC	カオスコード	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2011年8月10日	3DS (DL)	アークスタイル:ジャジー ビリヤード3D プロフェッショナル	アークシステムワークス	本格ビリヤード
2011年8月10日	3DS (DL)	ベクターレーシング	アークシステムワークス	ノスタルジックハイスピードレーシング
2011年9月14日	3DS (DL)	おきらくボウリング3D	アークシステムワークス	おきらくスポーツゲーム
2011年9月28日	3DS (DL)	おきらくテニス3D	アークシステムワークス	カジュアルテニス
2011年10月5日	3DS (DL)	おてがるパズルシリーズ アリスと魔法のトランプ	アークシステムワークス	おてがるパズル
2011年10月18日	Wii (VC)	びっくり熱血新記録!はるかなる金メダル	アークシステムワークス	アクション
2011年10月19日	3DS (DL)	アークスタイル:ソリティア	アークシステムワークス	とことんトランプゲーム
2011年10月26日	DS (DL)	ザ ロスト タウン -ザ ダスト	アークシステムワークス	ゾンビ殲滅アクション
2011年10月27日	PSP PSP(DL)	【アークシステムワークス ベストセレクション】ブレイブルー　カラミティトリガー ポータブル	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2011年11月9日	3DS (VC)	びっくり熱血新記録! どこでも金メダル	アークシステムワークス	アクション
2011年11月29日	Wii (VC)	すごろクエスト ダイスの戦士たち	アークシステムワークス	RPG
2011年11月30日	3DS (DL)	アークスタイル:シンプル麻雀3D	アークシステムワークス	麻雀
2011年12月15日	3DS	熱血硬派くにおくん すぺしゃる	アークシステムワークス	熱血2Dアクション
2011年12月17日	PS3 Xbox 360 Vita Vita (DL)	ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2011年12月28日	3DS (DL)	鹿狩王	アークシステムワークス	ストイックガンアクション
2011年12月28日	DS (DL)	キャッスル コンカラー ヒーローズ	アークシステムワークス	SFタクティクスシミュレーション
2012年1月25日	3DS (DL)	アークスタイル:スパイダーソリティア	アークシステムワークス	カードゲーム
2012年1月25日	3DS (VC)	熱血!ビーチバレーだよ くにおくん	アークシステムワークス	スポーツアクション
2012年2月14日	Wii (VC)	くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	アークシステムワークス	スポーツ
2012年2月15日	DS (DL)	カモン!ヒーローズ	アークシステムワークス	アクションシューティング
2012年2月22日	3DS (DL)	トゥルー リメンバランス 記憶のかけら	アークシステムワークス	ビジュアルノベル
2012年2月29日	3DS (DL)	おきらく大富豪3D	アークシステムワークス	おきらくトランプゲーム
2012年3月1日	AC	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2012年3月6日	Wii (VC)	ダブルドラゴンII The Revenge	アークシステムワークス	アクション
2012年3月28日	DS (DL)	スリーヒーローズクリスタルソウル	アークシステムワークス	アクションパズル
2012年4月11日	3DS (DL)	おきらくカート3D	アークシステムワークス	カジュアルレース
2012年4月25日	3DS (DL)	アークスタイル:三国志Pinball	アークシステムワークス	アクションピンボール
2012年4月25日	DS (DL)	パイレーツ アサルト	アークシステムワークス	タワーディフェンス
2012年4月26日	3DS	シフティング ワールド 白と黒の迷宮	アークシステムワークス	新感覚パズルアクション
2012年5月16日	3DS (VC)	ダウンタウン熱血行進曲 どこでも大運動会	アークシステムワークス	アクション
2012年5月30日	DS (DL)	ゴー!ゴー!ココポロ	アークシステムワークス	アクションパズル
2012年5月30日	DS (DL)	99バレッツ	アークシステムワークス	シューティング
2012年5月30日	3DS (DL)	アークスタイル:フリーセル	アークシステムワークス	カードゲーム
2012年5月31日	PSP PSP(DL)	ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2012年5月31日	PSP PSP(DL)	ファイ・ブレイン 絆のパズル	アークシステムワークス	パズル・バトルアドベンチャー
2012年5月31日	AC	マジカルビート	アークシステムワークス	オチモノ系ビートアクション
2012年6月27日	DS (DL)	ザ セラー	アークシステムワークス	カードゲーム
2012年6月28日	3DS	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2012年7月4日	DS (DL)	デビルバンド　ロック ザ アンダーワールド	アークシステムワークス	タワーディフェンス
2012年7月11日	3DS (DL)	アークスタイル:野球!!3D	アークシステムワークス	ベースボール
2012年7月18日	3DS (DL)	おきらくピンポン3D	アークシステムワークス	カジュアルスポーツゲーム
2012年7月19日	モバイル	キミに捧げる☆恋Beat	アークシステムワークス	女性向け恋愛ゲーム
2012年7月25日	3DS (DL)	アークスタイル:女子サッカー!!3D	アークシステムワークス	女子サッカー
2012年7月25日	DS (DL)	ガイアズ ムーン	アークシステムワークス	強制横スクロールアクション

ダウンロードタイトルは据え置き機から携帯機へシフト

2010年以降のダウンロードタイトルは、『アークスタイル』シリーズをはじめ、携帯機で手軽に遊べるものが多くなっている。







他社が開発した対戦格闘ゲームの販売を手がける

2011年1月に『アルカナハート3』、同年8月に『カオスコード』と、他社で開発された対戦格闘ゲームの販売も手がけるようになる。



アトラスとの共同開発で『ペルソナ4』を対戦格闘化

アトラスの『ペルソナ4』開発チームと、アークシステムワークスの『ブレイブルー』シリーズ開発チームの共同開発で話題を集めた対戦格闘ゲーム。全国大会が開催されるほど人気のタイトルとなり、2013年初冬には続編がアーケードで稼働される予定。

発売日(稼働日・配信日)	機種	タイトル	発売元	ジャンル
2012年7月26日	PS3 Xbox 360	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アトラス	2D対戦格闘
2012年8月1日	3DS (DL)	脱出アドベンチャー 旧校舎の少女	アークシステムワークス	脱出アドベンチャー
2012年8月1日	3DS (VC)	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編	アークシステムワークス	スポーツアクション
2012年8月8日	3DS (DL)	おきらくビーチバレー3D	アークシステムワークス	カジュアルスポーツゲーム
2012年8月8日	3DS (VC)	熱血硬派くにおくん 番外乱闘編	アークシステムワークス	アクション
2012年8月22日	DS (DL)	ザ ロスト タウン ザ ジャングル	アークシステムワークス	ゾンビ殲滅アクション
2012年9月5日	3DS (DL)	ハングリーバーガー	アークシステムワークス	ぐらぐらはらぺこアクション
2012年9月12日	Vita (DL)	とってもE麻雀	アークシステムワークス	テーブル
2012年9月12日	3DS (DL)	クルりんスッシー	アークシステムワークス	くるくる回転寿司パズル
2012年9月20日	AC	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2012年10月3日	3DS (DL)	鷹狩王	アークシステムワークス	ストイックガンアクション
2012年10月10日	3DS (DL)	疾風のうさぎ丸 -恵みの珠と封魔の印-	アークシステムワークス	アクションパズル
2012年10月17日	DS (DL)	キャッスル コンカラー ヒーローズ2	アークシステムワークス	SFシミュレーション
2012年10月24日	Xbox 360 (DL)	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2012年10月24日	3DS (DL)	おきらくゴルフ3D	アークシステムワークス	スポーツ
2012年10月31日	DS (DL)	ブックストアドリーム	アークシステムワークス	本屋経営シミュレーション
2012年11月1日	PS3 (DL)	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2012年11月14日	3DS (DL)	毎度 花札	アークシステムワークス	テーブル
2012年11月21日	AC	ブレイブルー　クロノファンタズマ	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2012年11月26日	モバイル	ダマスカスギヤ	アークシステムワークス	ロボカスタマイズシミュレーション
2012年11月28日	3DS (VC)	ダウンタウン熱血物語	アークシステムワークス	アクション
2012年11月29日	3DS (DL)	シフティング ワールド 白と黒の迷宮	アークシステムワークス	新感覚パズルアクション
2012年12月5日	Vita (DL)	ナックス ミュージック プレイヤー	アークシステムワークス	次世代多機能音楽プレイヤー
2012年12月12日	3DS (DL)	りき伝説	アークシステムワークス	アクション
2012年12月12日	DS (DL)	リズミックス レトロビッツ	アークシステムワークス	シンセサイザーアプリ
2012年12月19日	3DS (DL)	脱出アドベンチャー 魔女の住む館	アークシステムワークス	脱出アドベンチャー
2012年12月21日	PC	ブレイブルー　カラミティトリガー	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2012年12月26日	3DS (DL)	ぶれいぶるー　くろーんふぁんたずま	アークシステムワークス	バトルアクション
2013年1月23日	3DS (VC)	びっくり熱血新記録！はるかなる金メダル	アークシステムワークス	アクション
2013年1月31日	3DS (DL)	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞	アークシステムワークス	推理アドベンチャー
2013年2月6日	3DS (VC)	ダブルドラゴン	アークシステムワークス	アクション
2013年2月13日	3DS (DL)	にかくでスッシー	アークシステムワークス	二角取りパズル
2013年2月27日	WiiU (DL)	ナノアサルト ネオ	アークシステムワークス	シューティング
2013年2月28日	PS3 (DL)	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アトラス	2D対戦格闘
2013年3月6日	3DS (DL)	アークスタイル：ハッピーオーシャン	アークシステムワークス	熱帯魚見守りシミュレーション
2013年3月6日	3DS (VC)	熱血高校ドッジボール部	アークシステムワークス	アクション
2013年3月19日	Vita (DL)	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスR	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2013年3月19日	3DS (VC)	すごろクエスト ダイスの戦士たち	アークシステムワークス	ロールプレイングゲーム
2013年3月28日	AC	とってもE麻雀	アークシステムワークス	テーブル
2013年4月3日	3DS (DL)	毎度 へぼ将棋	アークシステムワークス	将棋
2013年4月3日	3DS (VC)	熱血硬派くにおくん	アークシステムワークス	アクション
2013年4月3日	PS3 (DL)	カオスコード	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2013年4月17日	WiiU (DL)	オセロ	アークシステムワークス	テーブル
2013年4月24日	3DS (DL)	アートオブバランス タッチ！	アークシステムワークス	バランスパズル
2013年4月25日	3DS (DL)	ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2013年4月27日	WiiU (VC)	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会	アークシステムワークス	アクション
2013年5月8日	3DS (DL)	コロケス	アークシステムワークス	アクションパズル
2013年5月15日	その他	ヒューマンドロイド マイカノセンゲン！タイプ S	アークシステムワークス	ドラマCD
2013年5月22日	3DS (VC)	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	アークシステムワークス	サッカー
2013年5月23日	PS3	ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド PlayStation3 the Best	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2013年5月23日	Vita Vita (DL)	【アークシステムワークス ベストセレクション】ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2013年5月29日	3DS (DL)	どぎめぎインリョクちゃん	アークシステムワークス	ステージクリア型アクション
2013年5月29日	3DS (VC)	ダブルドラゴンⅡ The Revenge	アークシステムワークス	アクション
2013年5月30日	3DS (DL)	熱血硬派くにおくん すべしゃる	アークシステムワークス	熱血2Dアクション
2013年6月5日	3DS (DL)	SWORDS & SOLDIERS 3D	アークシステムワークス	リアルタイムストラテジー
2013年6月12日	DS (DL)	インチワーム アニメーション	アークシステムワークス	お絵かき&アニメーション作成ソフト
2013年6月12日	3DS (VC)	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会	アークシステムワークス	アクション
2013年6月26日	DS (DL)	パブリッシャー ドリーム	アークシステムワークス	経営シミュレーション
2013年7月10日	3DS (DL)	ビット.トリップ サガ	アークシステムワークス	リズムアクション
2013年7月10日	3DS (VC)	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合！	アークシステムワークス	アクション
2013年7月17日	3DS (DL)	ゾンビスクール 2	アークシステムワークス	ゾンビ殲滅ガンアクション
2013年7月17日	その他	ヒューマンドロイド マイカノセンゲン！タイプ M	アークシステムワークス	ドラマCD
2013年7月24日	3DS (DL)	ジェットコースターをつくろう！3D	アークシステムワークス	ジェットコースターシミュレーター
2013年7月25日	PS3 PS3 (DL) Vita Vita (DL)	エクスプレイズ コード：エンブリオ	アークシステムワークス	蒼き運命のアドベンチャー
2013年8月7日	3DS (VC)	いけいけ！熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」	アークシステムワークス	スポーツアクション
2013年8月8日	3DS 3DS (DL)	熱血硬派くにおくんSP 乱闘協奏曲	アークシステムワークス	熱血2Dアクション
2013年8月21日	3DS (DL)	Colors！3D	アークシステムワークス	デジタルスケッチブック+ソーシャルコミュニティ
2013年8月21日	その他	ヒューマンドロイド マイカノセンゲン！タイプ H	アークシステムワークス	ドラマCD
2013年9月4日	3DS (DL)	リトルドールプリンセス ~料理編~	アークシステムワークス	クッキングアクション
2013年9月18日	WiiU (DL)	アークスタイル：野球!!SP	アークシステムワークス	スポーツ
2013年10月10日	Vita Vita (DL)	月英学園 -kou-	アークシステムワークス	学園伝奇アドベンチャー
2013年10月24日	PS3	ブレイブルー　クロノファンタズマ	アークシステムワークス	2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル
2013年11月14日	3DS 3DS (DL)	星霜のアマゾネス	アークシステムワークス	心眼を養うダンジョンRPG
2013年初冬	AC	ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド	アークシステムワークス	2D対戦格闘
2013年冬	Vita (DL)	ダマスカスギヤ ~東京始戦~	アークシステムワークス	ロボカスタマイズH&S
2013年冬	Vita (DL)	ファンタジーヒーロー ~アンサインドレガシー~	アークシステムワークス	ハックアンドスラッシュ型アクションRPG
2013年冬	Vita (DL)	マジカルビート	アークシステムワークス	オチモノ系ビートアクション
2013年冬	3DS (DL)	ソードアンドダークネス	アークシステムワークス	2DアクションRPG
2014年2月22日	PS4 (DL)	とってもE麻雀ぷらす	アークシステムワークス	テーブル
2014年春	AC	ギルティギア イグザード サイン	アークシステムワークス	対戦格闘
2014年	PS3 Vita	魔都紅色幽撃隊	アークシステムワークス	學園ジュヴナイル伝奇アドベンチャー+RPG
2014年	PS3 PS4	ギルティギア イグザード サイン	アークシステムワークス	対戦格闘

ソーシャルゲームへの挑戦

2012年11月にソーシャルゲーム『ダマスカスギヤ』のサービスを開始。新たな分野のゲーム開発に挑戦した。



多機能な音楽プレイヤーの開発にチャレンジ

PlayStationVitaの機能を使って音楽を再生する、無料の音楽プレイヤー『ナックス ミュージック プレイヤー』を開発。音楽に合わせてキャラクターが踊る他、音楽のテンポを解析できるなどの機能も搭載している。



魅力的なヒューマンドロイドとその開発者たちとの擬似恋愛

個性豊かなヒューマンドロイドとその開発者との恋愛を楽しめるドラマCD。各キャラクターの声は豪華声優陣が担当しており、ファン必聴の内容となっている。また、一部ダミーヘッドマイクを使用しているため、耳元で囁かれるような気分を味わえる。

『ギルティギア』シリーズの最新作が満を持して登場

"アークゲー"の代名詞ともいえる『ギルティギア』シリーズの最新作がついに登場。8月に行われたゲームセンターでのロケテストでも好評を博し、本稼働が待ち望まれている。



オリジナルショートストーリー

アークシステムワークスの代表作である『ギルティギア』シリーズと『ブレイブルー』シリーズ。その書き下ろしショートストーリーを3本掲載。どれも本書でしか読むことのできない必見の内容となっている。ゲーム本編のストーリーを深く楽しむためにも、ぜひ読んでみてほしい。

『ギルティギア』
見えざる予兆

著者:山中 丈嗣
監修:石渡 太輔

常識を揺るがす方針を打ち出したイリュリア連王国・初代国王カイ。彼に反発し策を弄する者、混乱に乗じて暗躍する者……世界は再び大きく動き始めた。

　国際連合非常招集総会。平時のそれは世界各国の首脳が集い、政治や経済について論議、方針を決定する会議である。しかし、非常招集されたこの日の議題は通常とは異なり、先ごろ発生した「ギア消失事件」に端を発する「謎の軍団によるイリュリア連王国首都襲撃事件」——すなわち公称を「バプテスマ13」事件と定められた一連の事件について論じられることになっていた。

　この会議は加盟国の各国首脳は勿論、著名な学者や識者が一同に介し、その数は数百名にも及ぶ大規模なものとなっていた。事件の被害状況報告、真相の究明討論、今後の復興の段取りや世界の民衆に対する報道内容など、多岐の項目を数日にわたって密に協議するために設けられた緊急集会であった。

　その会議の冒頭——今回の事件の直接的な被害国の王であり、全世界において最も影響力と発言力とを備える人物——イリュリア連王国・初代国王カイ=キスクの口から発せられた次の一言は、数百名に及ぶ列席者全てを一様に驚愕させるものであった。

「私は『人類』と『ギア』との新たな関係性——共存共栄の道を模索すべきと提言します!」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「やれやれ、肝を冷やしたぞ、連王。よもや、あのような場で切りだすとは……」

　イリュリア城、地下奥深く。数多の法術結界が施され、ごく限られた者しか立ち入ることが許されない空間に、連王カイ=キスクと鳥型のギア——名をDr.パラダイムという——の姿があった。

「お主の決意、ギアを代表して嬉しく思うよ。しかし、いやはや大胆なことだ」

　パラダイムが、笑いながら空を見上げて言う。先ごろの国連非常招集総会でのカイの演説を彼は独自の方法で覗き見ていたのだった。

「我々ギアは、人類を殺害するために生み出された兵器だ。ジャスティスが破壊され、その機能を失ったとしても、人類にとってギアが忌むべき存在であることに変わりはない。連王よ、大いなる決断には敬意を表するが、向かうべき道は険しいぞ。後悔はないのか?」

　パラダイムがカイを真っ直ぐに見つめて問う。事実、列席者の反応は、カイの予想以上に冷ややかなものだった。「ありえない!」と憤慨する者はまだマシなほうで、一部では連王カイ自体の問責や退位を求める声も聞こえてくるほどだった。

「かつてギアが人類を絶滅の危機に瀕するほどに殺害したのは事実です。私もその光景を聖戦で目の当たりにしてきました。しかし、それは貴方たちのようなギア個々の意思ではなかった。ジャスティスの強烈な並列制御によって縛られていたに過ぎない。その苛烈な呪縛から逃れ、平穏な暮らしを望む妻や貴方たちのようなギアが存在しているのもまた事実です。私はジャスティスの呪縛から逃れ、自由意志を勝ち取った自律型ギアには、地球上に生きる生命として何かしらの意味があると考えています」

　そこで一旦言葉を切り、静かに居住まいを正してからパラダイムへと向き直り、続ける。

「そして今、聖戦が終結し、その荒廃から復興を果たした人類は再び豊かな時代を迎えようとしています。しかし、人間は弱く愚かだ。かつての電子機器によって効率化された社会は、私たちに数多の物質的豊かさを与えてくれました。しかし、それは同時に人間らしい心——自然を敬い、全ての生命を愛し、日々の糧に感謝する——そんな心を少しずつ蝕んでいったように思います。私たちがまた、その大切な心を欠くようなことがあれば——博士……その時はどうか人類を諫めて欲しい」

「連王……」

「そしてもう一つ……『慈悲なき啓示』などという得体のしれない脅威が忍び寄ってきている。我々は手を取り合ってこれに立ち向かわなければなりません。共に未来を切り拓いて行く同志として」

　カイが視線を上げる。視線の先には水晶体の殻に覆われた双翼の女性が静かに彼を見下ろしている。

「分かった。もはや、何も問うまい……。ああ、そうだ。奥方の封印解除だが、理論的な目算は立ちそうだ。使われている特殊な法階が厄介だが、これの解析は時間の問題だろう。とはいえ、準備には今少し時間が掛かるぞ。失敗は許されんからな……」

「本当ですか! もう少しの辛抱だ、ディズィー……!」

　カイが彼女を見つめてつぶやく。彼女は微かに笑った気がした……。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

　その夜は厳しい冷え込みを見せていた。二人の男たちが燃え盛る焚き火を囲み、束の間の安息を得ていた。暗がりの中、片方の男が少し焼け過ぎた何かの肉を豪快に飲み込み、一昨日の新聞を見つめる。

『凶悪ギア群の襲撃! イリュリア崩壊の悪夢!!』

　一面に掲げられた大きな見出しを眺め、赤いジャケットを羽織った男——名をソルという——が毒づく。

「雲行きが怪しくなってきやがったな……」

　傍らに腰掛ける白い服の青年がその呟きに食事の手を止めて顔を上げた。

「……どういうことだよ?」

「読んでみろ、字は教えたろ」

　投げつけられた新聞を上手にキャッチし、大仰に広げる。熱心に視線を注ぐ青年の名をシンといった。

「ぎあきょうしゅう……? おい、なんだよこれ! こないだの襲撃はヴァレンタインの仕業だろ! ギアは……パラダイムのおっさん達は命懸けで町を守ってくれたじゃねぇか!」

　憤慨したシンが新聞をくしゃくしゃに丸め、燃え盛る焚き火に叩きつけて叫ぶ。

「テメェの親父がギアと人類の共存を掲げたからだろ。そいつを面白く思わねぇ奴らが、民衆の反ギア感情をストレートに煽ってんだ」

「誰だよそいつら!」

「民衆が持つカイの人気と信頼は本物だ。カイが言うことならば……と、耳を貸す者もいただろう。だが、この記事がそんな可能性を完全に封殺しやがった。この狡猾なやり口と影響力……元老院どもだろうな……」

「わ、わっかんねぇ……。なんでそんなことすんだよ……」

「ギアに対する人間の恐怖心と憎しみは、まだまだ根が深い。まぁ、今回のカイの発言は流石に過激すぎたってことだ」

　シンが眼帯で覆われる右目を手のひらで抑えながら、力なく肩を落とす。

「……なあ、オヤジ。ギアと人間は……一緒にいられるのかな?」

「情けねぇ面すんじゃねぇ。テメェの親父は聖戦を最前線で戦ってきた。ギアに対する恐怖も憎悪も人並み以上だ。それでもなお、覚悟を決めて前を向いている。たとえ今は後ろ指を指されようと、いつかテメェとテメェの母親が笑って暮らせることを願ってだ」

ソルが気だるそうにゴロンと寝転び、夜空を眺める。ゆっくりと目を閉じ付け加えた。

「……少なくとも、俺もそれを願ってる」

「……オヤジ」

思いがけない養父の言葉にシンが驚き、顔を上げる。

「……まあ、いつまでもテメェのお守りはゴメンだしな」

「なんだよ、それ！　いい話かと思って損したじゃねーか！」

シンが口元を尖らせて訴える。だが、その訴えは完全に無視された。

（一つ腑に落ちねぇのは、今まで散々カイを便利に使ってきた元老院どもが、ここに来て急に切り捨てようとするのは何故だ……？）

目を閉じて思いを巡らせるソル。だが、その刹那——。

「……!!　この感じは……!?」

「なんだ!?　オヤジ、頭がザラつく!?」

以前にも何度か感じたことのある、頭の中がザラつくような違和感……。不意に襲ってきたその懐かしい感覚に、ソルは大きく頭を振る。

「……もっと猶予があるかと思っていたが……。中々早ぇお出ましじゃねぇか……ヴァレンタイン!!」

ソルはそう呟くと唇を噛み締め、未完成の武器『ジャンクヤード・ドッグ』を固く握り締め立ち上がった——。

“GUILTY GEAR Xrd -SIGN-”へつづく

『ブレイブルー』

Scarlett rose

著者：駒尾 真子

自らの居城で長き眠りより目覚めたレイチェル。彼女を待っていたのは、秩序を失い変わり果てた世界と、約束された再会だった。

欠けない丸い月が赤々と、明けない夜に浮かんでいた。

物言わぬ赤い月が見下ろしているのは、どこまでも広がる薔薇園とその中央にそびえる尖った屋根の城だ。

荘厳にして華やかなアルカード城。その城の一室、豪奢で大きなベッドの中では、ひとりの少女が深い眠りについている。

輝くような金色の髪に透けるような白い肌、まるで精巧に作られた人形であるかのように冷え冷えと美しい少女だ。

彼女はもう数十年、眠り続けている。それは失ってしまった力を取り戻すため、多くの知識を得るため。なにより来る時に備えるため。

その唇は頑なに閉ざされ、その瞼は微動だにせず、眠りは永遠に冷めないかと思われた。けれどそれも今日これまで。

微かに、ほんの微かに薔薇の香りを含んだ風が少女の切り揃えられた前髪を浮かせた。その風を受けて、窓辺で花瓶に活けられていた蕾のままの薔薇がふわりと香る。息をつくように花弁がほどけ、ドレスの裾を翻すように真紅の花が楚々と開いた。

それと同時に、長い睫毛に縁取られた少女の瞼が開かれる。薔薇の赤よりなお鮮やかな真紅の瞳が、まだ眠たげに辺りを見回した。

それから深く呼吸に胸を上下させると長い金の髪を滑らせながら身を起こし、小さな唇で呼びかけた。

「……ヴァルケンハイン」

眠りにつく前と変わらない、少女らしからぬ気品と優雅さを備えた調子で執事を呼ぶ声が、アルカード城の時間を動かし始めた。

白のネグリジェから黒のドレスに着替えたレイチェルの髪に、上等なブラシが通される。

金糸のような髪を手に掬い整えているのは、乱れなくバトラースーツを着込んだ老紳士、ヴァルケンハイン=R=ヘルシングだ。

レイチェルが眠りについた数十年前から、彼は片時も側を離れることなく主人の眠りを守ってきた。主人が愛する城と薔薇園も彼がひとりで守っていた。そうしながら誰よりも、今夜を待っていた。

「ご気分はいかがですか、レイチェル様？」

主の髪を梳きながら、ヴァルケンハインは渋みのある柔らかな声で問う。椅子に腰かけたレイチェルは、正面を向いたままで答えた。

「悪くはないわ。まだ頭がはっきりしないけれど」

「後ほど紅茶をお持ちしましょう」

「ええ、お願いするわ」

ヴァルケンハインの手がレイチェルの髪をまとめて、黒いリボンで飾る。ぴんと上向きに立ったリボンはまるでウサギの耳のようだ。

続けてもう一方、左の髪も結わえると、レイチェルの身支度が整った。眠りにつく前と同じ髪型、彼女のお決まりの二つ結び。

慣れた形にまとめられた髪を指先で梳くと、レイチェルは満足そうに口の端に微かな笑みを浮かべて、背後の忠実な老執事を見上げた。

「……少し老けたわね。ヴァルケンハイン」

「お恥ずかしい限りです。レイチェル様がお休みなられてから、半世紀以上たっておりますゆえ」

ヴァルケンハインは普通の人間ではなく人間よりもずっと長い寿命を持つ獣人、狼男だ。けれど千年以上の時を生きる吸血鬼に比べればその命も短いものだ。レイチェルが眠りにつく前はまだ茶色かった髪も今やすっかり色あせて白く変わり、顔には消えぬ皺が増えた。

吸血鬼の少女の姿は留めても、狼男の姿はすっかり衰えてしまった。それだけの時間が世界では過ぎていたのだ。

その間に変わったのは、ヴァルケンハインの外見だけではない。

寝室からテラスへと移動したレイチェルの前に紅茶を用意しながら、ヴァルケンハインは世界の移り変わりについて話した。

レイチェルが眠りについたのは、黒き獣と人類が戦った暗黒大戦が終結した直後だった。それから世界は多くを失い、多くを得て、多くを殺し、多くを生んだ。

世界はそれまで培ってきた秩序を失った。代わりに新しい秩序を得て、世界各地に新しい都市を造った。世界は魔素に満たされ、それを動力として術式を広く活用した。同時に魔素から逃れるべく平地での生活を失い、貧富の差が生まれた。いくらかの命が失われた。争いもあった。謀略もあった。

けれど人類は確かに、この世界に生きていた。

「……そう。辛い思いをさせたわね、ヴァルケンハイン」

紅茶を傾けながら静かに話を聞いていたレイチェルは、そっとカップを置いて囁くようにそう言った。

人類繁栄の歴史の裏では、暗黒大戦において最前線で闘った六英雄たちが消息を絶つという一幕があった。

六人のうち二人は殺害された。二人を殺害した男は別の英雄と共に姿を消し、残ったのはヴァルケンハインが語った情報の全てをこの城に届けた猫の獣人、獣兵衛と……ヴァルケンハイン当人のみだ。

けれどヴァルケンハインは首を横に振る。

「私の役目は、レイチェル様をお守りすることでございます」

他のどんなことでも、その役目を放棄する理由にはならないのだ。

ヴァルケンハインは柔和な物腰のまま、けれどいささか硬く声を低めて話を続けた。

「……もうひとつ、お伝えしなければならないことがございます」

顎を上げ、レイチェルがヴァルケンハインを見据える。微かな不穏さを感じ取って煌めく主の瞳へ、ヴァルケンハインは重く告げた。

「レリウス=クローバーを発見いたしました。現在、獣兵衛殿が追跡し動向を

探っておりますが……どうやら再び境界に接触しようと試みているようです」

狂気の人形師レリウス＝クローバー。かつては黒き獣の出現に関わり、さらに遡ればレイチェルの父とも面識があったという男の名前をこの時代になってもなお聞くことになるとは、レイチェルもヴァルケンハインも予想していなかった。

いや、あるいは予想もしたくなかったのかもしれない。

その名はテラスから薔薇を見下ろすレイチェルに、運命でも因果でもなく、ただただ不穏な影ばかりを感じさせた。

——少し前のことですが、レリウスの工房を探っていた獣兵衛殿がそこで三人の子供を保護したそうです。子供たちは現在、彼女の教会に預けられています……。

ヴァルケンハインからそう話を聞いたレイチェルは、居城であるアルカード城を出て鬱蒼と緑の濃い森の中にいた。

本来ならば転移魔法でどこへでも瞬時に移動できるのだが、目的地の強力な結界に阻まれて直接転移することはできない。ゆえに森までは転移してきたものの、そこから先は自らの足で歩く必要があった。

とはいえレイチェルは風を操る。呼んだ風に己を運ばせるレイチェルの歩みは土に触れることなどほとんどなく、軽やかなものだった。

（……あら）

その軽やかな歩みがいくらか森の中を進んだときだった。レイチェルはふと纏う風を止め、蔦に絡みつかれた木の影に身を潜めた。

人の気配と声が近づいてくる。

目的地である教会まではまだだいぶある。森の中に人は住んでいない。となれば、やってくる人物の予想は容易についた。

生い茂る草を掻き分けて人影がレイチェルの視界に現れる。小さな人影だ。三人の子供。

先頭を歩くのは勝気そうな少年だ。その背には小さな少女がおぶさっていて、後ろを疲れた様子の少年がもうひとり歩いている。三人とも金色の髪に緑色の目をしていた。仲の良い兄弟。そう見える。

三人の子供と一緒に、修道服姿の老女が一人いる。レイチェルが向かうはずだった教会を守っているシスターだ。

少年たち四人はなにかを探しているのか、辺りを見回しながら森の中を進んでいく。

その姿を、レイチェルは木の陰からじっと見つめていた。

獣兵衛が保護した三人の子供たち。彼らが何者なのか、どういう存在なのか、レイチェルはすでに知っていた。

彼らがこの先、どんな運命をたどることになるのかも。

それは決して温かな、優しい運命ではない。心を切り裂くような痛みが積み重なっていくことだろう。

けれどそうとわかっていても、レイチェルにはどうすることもできない。ただ眺めているしかない。ちょうど今のように。

「どうした、サヤ？」

急に明後日を振り向いた少女へ、背負っていた少年が声をかけた。

少女は茂みの奥、レイチェルが身を潜めている辺りを見つめていた。けれどなにもレイチェルの姿を見つけたわけではない。なにかの気配を感じて、見つめているだけだ。

じきに少年がウサギかなにかがいたのだろうと言って少女を背負い直し、彼らはまた森の奥へと歩みを進めた。

レイチェルはただその姿を見送る。空高く遠くから、地上で蠢くように生きる人間たちを見下ろす月のように。

ただ、彼女は月ではないから。森の木々の向こうに消える、先頭の勝気な少年の後ろ姿を真紅の瞳で追いながら、声に出して呟いた。

「今度はどんな結末を見せてくれるのかしら。ねえ……ラグナ」

それは期待であり、諦念であった。けれどどちらでもない、もっと希薄な情であり……比べものにならない濃密な想いでもあった。

それをどんな言葉で飾ろうと、時は動きだし運命は始まっている。

瞼を伏せると、レイチェルは風を呼び薔薇の香りを纏って森から消えた。

もう十分だ。役者が過不足なく揃っていることは確認できた。

だからあとはプロローグが終わり、幕が開くのを待つだけだ。

物語はまたきっと、燃え盛る炎の音と共に始まるだろう——。



挿絵:杉山 友希

『ブレイブルー』

Evergreen eyes

著者:駒尾 真子

年老いたシスターのもとに預けられた、緑の瞳を持った3人の子どもたち。少しぎくしゃくした4人の関係が変わる契機とは？

　気持ちよく晴れた青い空を覚えている。温かな陽光が降り注ぎ、庭では洗濯物が風を受けてはためいていた。尖った屋根の教会の壁が白く輝いていて眩しかった。それはのどかな昼下がりだった。

　なのに、どうしてだろう。歩く少年は胸中に問う。どうしてこうなってしまったのだろう。どうして自分は今、青空を閉ざす濃い枝葉の下、鬱蒼とした森の中を延々と歩き続けているのだろう。

　きっかけは数時間前のことだ。陽光の下のまどろむような教会の中で、シスターがぽんと手を合わせて言った。

　――今日はみんなで、キイチゴのジャムを作りましょう。

　シスターは確かに言った。森にキイチゴがなっていて、去年もジャムを作ったのだと。キイチゴの群生地は、よーく覚えている……と。

　教会を出て森に入って、どれくらい歩いただろう。枝葉の向こうで遠く輝く陽の光はずいぶん傾いてきた。どこか恨めし気に頭上を見上げた金髪の少年――ラグナは思わずひとつため息をついた。

「にいさま……？」

　ラグナの背中で、少し前から背負われていた少女が覗き込むようにして心配そうに声をかけた。肩より少し長いくらいの金色の髪はラグナと同じ色だ。柔らかな緑の瞳もラグナと同じ。

「なんでもない。大丈夫だ」

　首を捻って振り返り、ラグナは安心させようと力づけるような声色で言う。彼が背負っている少女はサヤといった。ラグナの妹だ。ラグナたちが教会に引き取られる前から、ずっと一緒だった。

　ラグナには妹のほかに弟もいる。それが、ラグナとその背におぶさったサヤの後からシスターと一緒についてきている、やはり金色の髪に緑色の目をした少年、ジンだ。

「兄さん。僕もう疲れた……」

「わかってるって。もうちょっとだから」

「もうちょっとっていつ？」

「んなの……」

　こっちが聞きたいくらいだ、とはうんざりした様子のジンへは言わず、ラグナは胸中に浮かんだ恨み言を先頭の老女へと向けた。

「おい、ばあさん。一体いつになったら着くんだよ」

「そうねぇ……もう着いていてもいいころなんだけど」

　修道服を着た彼女は、ラグナとサヤ、ジンが少し前に預けられた教会のシスターだ。人里離れた教会をひとりで守ってきたらしい。

　よく笑う老女だった。けれどラグナはその笑顔が嫌いだった。人の好さそうな、優しそうな笑顔。そんなものを気安く、どこの誰とも知れない自分たちのような子供に向けるなんて、信用できない。

　そもそも自分で案内すると言い出したキイチゴの群生地にも辿り着けない老人の、どこを信用したらいいというのか。

「どこかで道を間違えちゃったのかしらね？　でも大丈夫。歩いていれば森から出られるはずだから。もう少し、頑張りましょう」

　シスターは手を胸の前で組んで楽観的に、そして無責任に微笑む。

　ラグナは軽い頭痛を覚えた。眩暈かもしれない。とにかく悟った。

（ダメだ……このままじゃ全員、森で干からびる）

　シスターに先導を任せてはいけない。ラグナは足早に前へ出ると、まるで道順を把握しているかのような足取りのシスターを追い越し自分が先頭に立った。キイチゴなんてもうどうでもいい。とにかく森から出ないと、夜になったら動けなくなる。

　生い茂った草を掻き分け、木々の間を縫って歩いた。後ろをジンが文句を言いながらついてくる。シスターはさらにその後ろにいた。

　しばらくそのまま、なるべく真っ直ぐ森を進む。幾つ目かの茂みを掻き分けたときだった。

「……どうした、サヤ？」

　不意にサヤが森の奥、濃い影のほうを振り向いた。じっとなにかを見つめているのに気づいて、ラグナは顔を上げて尋ねた。

「にいさま。あそこに……だれかいた」

　ラグナの背にぴったりと寄り添って、サヤはぽつりと呟く。

　妹の視線を辿るように、ラグナは森の奥へ目をこらした。だがなにもいない。やがてラグナは諦め、首を振った。

「ウサギかなんかだろ。それより、行くぞ」

　いつまでも突っ立っていても事態は解決しないのだ。老シスターの言っていた通りの解決法しかないのは癪だが、歩くしかない。

（ったく、とんだ場所に連れてこられたな……）

　ラグナは教会へ連れてきてくれた歩く猫のことを思い出していた。前にいた場所のほうがいいとは微塵も思わないが、だからといって今の環境が最良とも思えない。気を抜いてはいけない。信用してはいけない。心を許してはいけない。常にそう、警戒していた。

「あら。この匂い……」

　ふと後方のシスターが声をもらした。同時にラグナも気づいていた。微かな風が吹いて、甘い香りを運んできたのだ。

「こっちよ。行ってみましょう」

　風が吹いてきたほうへシスターがいそいそと足を向ける。ラグナも一瞬迷ったが、窺うようなジンの視線に促されて続いた。

　茂みの向こう、絡み合う蔦を払った先。そこでは甘酸っぱい香りを放って、真っ赤なキイチゴがたっぷりと実をつけていた。

　籠いっぱいのキイチゴを採って教会に戻ってきたのは、陽の沈む直前だった。

　幸いにも帰り道はすんなりと森から出られて、夜になるころには汚れた服も着替え、子供三人とシスター一人、揃って台所に立っていた。

　といってもジャム作りをしているのはシスターとサヤだけで、ラグナとジンは台所と同じ部屋にあるテーブルに向かって、ふたりの作業を見守っているばかりだったが。

　テーブルに頬杖をついて、ラグナは並んでそれぞれの鍋でジャムを煮るシスターとサヤの後ろ姿を眺めていた。

　自分で作りたいと言い出したサヤはシスターのエプロンをつけて、作り方を教わりながら鍋をかき混ぜている。それを隣から時折覗き込み、なにやら楽しそうに笑っているシスターの横顔が見えた。

（……楽しそうだな。サヤ）

　シスターの助言に頷くサヤの顔は真剣だった。そんなになにかを一生懸命見つめる妹の顔をラグナは知らなかった。

　不思議な気持ちだった。サヤは人見知りで臆病で、シスターと初めて会ったときも、ラグナの後ろに隠れていたのに……今はどうだ。

　サヤにあんな顔をさせるのは、この環境のせいだろうか。それともあのシスターのせい……いや、シスターのおかげなのだろうか。

　そんなことを考えているうちに、ジャムが煮えてきたらしい。気が付けば台所は甘いジャムの香りでいっぱいだった。

　もうすぐできる。その期待のせいかきゅうと腹の中心がか細く鳴いて、ラグナはテーブルについていた頬杖の手を腹にやった。

「ジン、ラグナ。お皿を出してくれる？　パンを切るから」

「はい」

　すぐに返事をして動いたのはジンのほうだった。足のつかない椅子から飛び降りて、木の食器棚から陶器の皿を四枚取り出してくる。

「ありがとう」

　今朝焼いたパンを切り分けて皿に載せながら、シスターがにっこりとジンへ笑いかける。ジンは少し照れたように首を横に振った。

（ああ……そうか）
　ため息をつくようにラグナは思う。ほんの十日足らずだ。なのに教会での短い日々は、サヤとジンを少しずつ変えていた。怯えていたサヤに足を踏み出させ、俯いていたジンに顔を上げさせた。
　では自分は……どうだろう。警戒と猜疑心の棘のしまい方がわからないままでいる自分は、なにか変ったのだろうか。
「にいさま」
　いつの間にか落ちていた視線の先で、サヤが大きな瞳を向けていた。
　慌ててラグナが顔を上げると、テーブルの上に置かれた陶器の器をずいと差し出される。サヤの瞳が期待を込めてラグナを見上げた。
「これ、サヤがつくったの。にいさまにあげる」
「あ、ああ……ジャムか。そうだな、せっかく作ったんだし……」
　奇妙な感覚を振り払って、代わりに目の前に差し出されたジャムへ意識を向ける。その途端、ラグナは凍り付いた。
　そこにあったのは砂糖に濡れて輝く、赤い果肉の転がったジャムではなかった。色はどす黒い緑。たっぷりあった果肉はどこへいったのか全体的にべったりとしていて、その食物とは思えない色合いが光の加減で暗い青や妙にテラテラとした紫に変わる。
（お……俺の知っているキイチゴジャムじゃねぇ……っ）
　香りだけは甘酸っぱいから始末に負えない。だが。
「どうぞ、にいさま」
　大きな瞳に期待を浮かべて見上げるサヤが言葉にならない圧力をラグナに与えていた。
　咄嗟（とっさ）に逃げ道を求めてラグナはジンを振り向く。だがジンはすでに、こちらは思い描く通りのキイチゴジャムに仕上がったシスターのジャムをたっぷりとパンに載せて食べ始めていた。
　ラグナの視線に気づいて、ジンが明らかに目を逸らした。
「大丈夫、食べられないものは入ってないから」
　根拠なくシスターが無責任な後押しをくれる。口汚い悪態が喉まで出かかった。けれどそれを飲みこんで……ラグナはパンを手に取った。
　そうだ。食べられないものは入っていない。それに断れるわけがない。サヤが自分のために作ったジャムだ。使命感と責任感を胸に、ラグナはパンにジャムを載せて、目を閉じそれを口に放り込んだ。
　ほら、見た目だけだ。味は……。そう思ったのは一瞬で。
　次の瞬間、ラグナは口内を襲撃する異形とも言うべき凄惨な、なんというか概念のようなものに……意識を爆散させられた。



挿絵：杉山 友希

著者プロフィール

山中 文嗣（ギルティギア）：アークシステムワークス株式会社所属のゲームクリエイター。『ギルティギア』シリーズと『ブレイブルー』シリーズの多数の作品でディレクターを務め、一部の作品ではシナリオも担当した。『ギルティギア』シリーズ最新作となる『ギルティギア イグザード サイン』でもディレクターを務めている。

駒尾 真子（ブレイブルー）：ゲームのノベライズやシナリオ制作を中心として活動するフリーライター。代表作は『ブレイブルー』シリーズのノベライズである『ブレイブルー フェイズ0』、『ブレイブルー フェイズシフト1～4』（富士見書房）。また、『BBEX』のストーリーモードの一部のシナリオも担当している。

アークシステムワークス25周年記念
公式キャラクターコレクション
ARC SYSTEM WORKS 25th Anniversary Official Character Collection

電撃オンライン責任編集

STAFF

Director ……… 電撃オンライン（染谷行人）
Editor&Writer ……… 株式会社キュービスト（北川 歩／手代森信人／塚田夢人／津房亜紀／村舘一徳／倉島悠樹／毛利 俊／木村大樹）
Novelist ……… アークシステムワークス株式会社（山中文嗣）／駒尾真子
Photographer ……… 尹哲郎
Designer ……… 株式会社キュービスト（下小薗一郎／葛西佑哉／廣原輝彦／谷本 馨）
Cover Designer ……… 株式会社キュービスト（下小薗一郎）
Cover Illustrator ……… アークシステムワークス株式会社（石渡太輔）
Producer ……… 電撃オンライン（野村一真）
Special Thanks ……… アークシステムワークス株式会社
電撃オンラインのアンケートに投稿いただいた皆様



発　行　2013年10月24日 初版発行

発行者　塚田正晃

プロデュース　アスキー・メディアワークス
〒102-8584　東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8258（編集）

発　行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8521（営業）

印刷所　図書印刷株式会社

装　丁　株式会社キュービスト

Printed in Japan

ISBN978-4-04-891716-2 C0076

ARC SYSTEM WORKS

arcsystemworks.jp

ISBN978-4-04-891716-2
C0076 ¥3200E

9784048917162

ASCII MEDIA WORKS
KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA

1920076032004

定価: 本体 3,200 円
※消費税が別に加算されます

ARC SYSTEM WORKS
arcsystemworks.jp

ISBN978-4-04-891716-2
C0076 ¥3200E

9784048917162

1920076032004

ASCII MEDIA WORKS
KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA
定価: 本体 3,200 円
※消費税が別に加算されます

ARC SYSTEM WORKS
arcsystemworks.jp

600点以上のイラスト&CGが詰まった
ファン必携の豪華キャラクターブック

- 300人以上の新旧キャラクターを辞典形式で紹介
- パッケージイラストや特典用イラストを大ボリュームで掲載
- 木戸岡稔×石渡太輔×森利道による特別インタビューを実現
- キャラクター人気投票や記念イラストなどのファン参加企画にも注目

本書でしか読めない2大タイトルの新作小説3本も必見!

ギルティギア
新たな未来へと一歩を踏み出した連王カイの覚悟とは……? シリーズ最新作『ギルティギア イグザード サイン』へとつながる新たな物語が幕を開ける!!

ブレイブルー
駒尾真子先生が本書用に2本の新作を執筆。ラグナ、ジン、サヤの三兄弟の幼年期のエピソードと、レイチェルを主人公にしたエピソードを掲載!



豪華作家陣の新イラストを大量に掲載!